Jean-Marc Lainé & Sylvain Delzant

Les manuels de la BD 03

La réalisation du storyboard

EYROLLES

Au sommaire

1 • Qu'est-ce qu'un storyboard ?

- Storyboard : définition technique
- Différents degrés de détail
- À quoi sert le storyboard ?
- Qui est le storyboardeur ?
- Le droit à l'erreur
- Spécificités de la bande dessinée
- Faisons le point

2 • La bande dessinée et les autres médias

- Le découpage (enchaînement)
- Le montage (mise en page)
- Le cadrage et le hors champ
- Le storyboard au cinéma
- Le storyboard dans le dessin animé
- Le storyboard dans la publicité
- Le storyboard dans les jeux vidéo
- Faisons le point

3 • Technique du storyboard

- Du scénario à la page : le séquencier
- De la page à la case : le montage
- Le cadrage
- Visualiser les outils textuels
- Faisons le point

4 • Le storyboard : l'outil miracle

- Unité de style
- Effet de collection
- Les rapports du storyboardeur avec le dessinateur
- Outil de communication
- Outil de promotion
- Objet esthétique et de collection
- Faisons le point

5 • Storyboard d'une BD en direct

- Cadrages et recherches
- Storyboards rejetés
- Storyboards approuvés, retouches et corrections
- Storyboards de *Cuivremonde*

Avec les témoignages de :

Jean-Luc Cano • Xavier Fauche • Nick Meylaender • Anne Rouvin • Stéphane Roux • Stan & Vince • Olivier Vatine

La réalisation du **storyboard**

À la mémoire d'Annie Baron-Carvais

Dans la collection « Les manuels de la BD »

Lainé Jean-Marc & Delzant Sylvain, ***La Création d'un univers de fiction***, tome 1, 2007.

Lainé Jean-Marc & Delzant Sylvain, ***L'Écriture du scénario***, tome 2, 2007.

Révision : Ève Vila
Conception graphique et mise en pages : Nordcompo
Colorisation des illustrations p. 8, 24, 42, 58 et 74 : Geyser
Illustration de couverture : Mathieu Lauffray

Groupe Eyrolles
61, boulevard Saint-Germain
75240 PARIS CEDEX 05
www.editions-eyrolles.com

Tous droits réservés.
Aux termes du Code de la propriété intellectuelle, toute reproduction ou représentation intégrale ou partielle de la présente publication, faite par quelque procédé que ce soit (reprographie, microfilmage, scannérisation, numérisation...) sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite et constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.
L'autorisation d'effectuer des reproductions par reprographie doit être obtenue auprès du Centre Français d'exploitation du droit de Copie (CFC) – 20, rue des Grands-Augustins – 75006 PARIS.

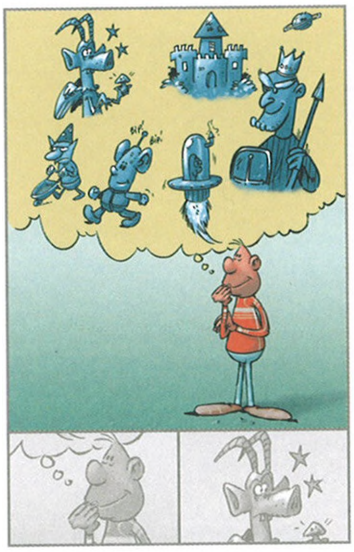
© Groupe Eyrolles 2007
ISBN : 978-2-212-12191-9

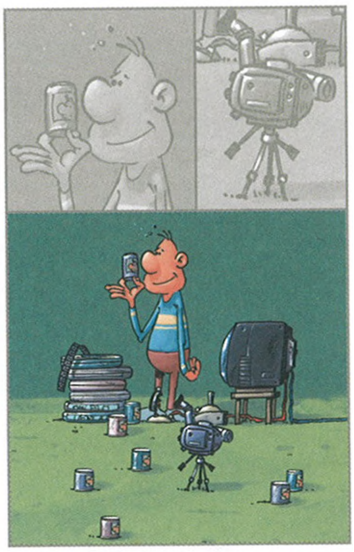
Jean-Marc **Lainé** & Sylvain **Delzant**

La réalisation du **storyboard**

EYROLLES

Sommaire





Introduction 6

1 Qu'est-ce qu'un storyboard ?

Storyboard :
définition technique 10
Différents degrés de détail 12
À quoi sert le storyboard ? 14
Qui est le storyboardeur ? 16
Le droit à l'erreur 18
Spécificités
de la bande dessinée 20
Faisons le point 22

2 La bande dessinée et les autres médias

Le découpage (enchaînement) .. 26
Le montage (mise en page) 28
Le cadrage et le hors champ 30
Le storyboard au cinéma 32
Le storyboard
dans le dessin animé 34
Le storyboard
dans la publicité 36
Le storyboard
dans les jeux vidéo 38
Faisons le point 40

3 Technique du storyboard

Du scénario à la page : le séquencier 44
De la page à la case : le montage 46
Le cadrage 50
Visualiser les outils textuels 54
Faisons le point 56

4 Le storyboard : l'outil miracle

Unité de style 60
Effet de collection 62
Les rapports du storyboardeur avec le dessinateur 64
Outil de communication 66
Outil de promotion 68
Objet esthétique et de collection 70
Faisons le point 72

5 Storyboard d'une BD en direct

Cadrages et recherches 76
Storyboards rejetés 78
Storyboards approuvés, retouches et corrections ... 80
Storyboards de *Cuivremonde* 82

Conclusion 89
Glossaire 90
Bibliographie 92
Remerciements et biographies .. 94

Introduction

Dans le long cheminement qui va mener les apprentis bédéastes, mais aussi les professionnels, de l'idée de base à la réalisation de l'album, le storyboard occupe une place privilégiée et un rôle à part. Maillon essentiel de la chaîne de travail, le storyboard est également un plan. Plus précisément, un plan de travail.

Faire une BD, c'est comme faire la cuisine. Tout est affaire de préparation et d'organisation. Les idées mijotent et bouillonnent, mais il faut savoir écumer ce qui déborde et ne pas faire brûler le plat. Pour cela, avoir une recette est essentiel. C'est à cela que va servir le storyboard. C'est une recette, une sorte de guide, dans lequel toutes les étapes ont été listées, tous les ingrédients recensés, ainsi que, déjà défini, le goût qu'aura l'album à la fin. Mais c'est aussi le plan de travail, sur lequel vous allez disposer lesdits ingrédients. Le storyboard, c'est la recette, mais aussi le panier de la ménagère, le couteau et l'économe, les casseroles, la planche à pain et l'évier.

Un bon storyboard vous donne une idée de ce à quoi va ressembler votre album, mais il vous permet également de lister les différents effets et les idées utiles au récit. L'image du plan est la meilleure (et d'ailleurs, nous l'utiliserons à plusieurs reprises, car la métaphore est parlante) : votre album, c'est la maison de vos rêves, celle que vous voulez construire pour être bien dedans. Le storyboard, c'est le plan de cette maison à construire, mais aussi le plan de la route qui y mène.

Autre détail sur lequel nous reviendrons à maintes reprises : le storyboard est l'endroit de toutes les transformations, de tous les changements, de toutes les corrections. N'hésitez jamais à revenir sur ce que vous avez écrit ou dessiné. Il n'est jamais trop tard pour avoir une meilleure idée et modifier la page, si cela conduit à améliorer l'histoire. Le storyboard, c'est l'occasion de tenter des choses, de proposer plusieurs versions, de jeter des tentatives ratées. N'ayez jamais peur de recommencer. C'est l'occasion. Après, cela sera plus difficile, plus laborieux. Peut-être trop tard.

« Les inspirateurs des premiers films de fiction furent, comme on le sait, des caricaturistes. Avant d'être tourné par Lumière, ***L'Arroseur arrosé*** avait été une "histoire sans paroles", dessinée par Herman Vogel et par Christophe. Né de la bande dessinée et inspirant à son tour celle-ci, le cinéma prend donc naturellement place, à l'intérieur de cette "imagerie"... »

Éric Rohmer, premier chapitre de ***L'Organisation de l'espace dans le Faust de Murnau***, 1977. (Cahiers du cinéma-Éditions de L'Étoile, coll. « Petite bibliothèque des Cahiers du cinéma », 2000.)

Quand vous entamez l'étape du storyboard, vous êtes censé avoir devant vous le scénario fini de votre histoire. Ou, à tout le moins, une partie suffisamment copieuse, qui vous permette de commencer à travailler. De même que, dans le volume consacré au scénario[1], nous avons supposé que l'apprenti bédéaste savait écrire, nous supposons ici qu'il sait dessiner, assez bien en tout cas pour gribouiller quelques figures suffisamment claires afin d'aboutir à un storyboard. Ce livre n'est pas une leçon de dessin, mais un recueil de conseils utiles pour améliorer l'efficacité de la narration de votre bande dessinée. Ce n'est pas ici que vous apprendrez à tenir un crayon.

Inversement, si vous ne savez pas dessiner, si vous êtes un incorrigible scénariste dans l'âme, qui a plein d'images dans la tête mais qui n'arrive pas à les coucher sur le papier, ne vous inquiétez pas : ce livre vous montrera que le storyboard n'est pas toujours un summum de précision graphique et de réussite artistique. Il s'agit surtout d'un outil destiné à passer une information au dessinateur (et aux intervenants sur la chaîne de production de l'édition BD). Parfois, un simple bonhomme patate, avec une face de lune en guise de visage et des bâtons à la place des bras, suffit à faire un bon storyboard. Certains exemples proposés dans ces pages devraient vous rassurer.

L'ambition de ce livre est également de jeter des ponts entre la BD et d'autres modes d'expression, tels que le cinéma, le dessin animé ou les jeux vidéo, et de mettre en valeur les points communs entre chacune de ces professions. Apprendre par la pratique, la comparaison et la rencontre. Ce qui sera acquis pour le storyboard de BD pourra fort aisément s'appliquer à d'autres champs d'activité artistique, moyennant quelques adaptations de circonstance. Les témoignages de différents professionnels opérant dans ces milieux vous permettront de comprendre qu'effectivement, parfois, un petit dessin vaut mieux qu'un long discours.

Comme nous le verrons, le dessin de storyboard, pour efficace qu'il soit (il raconte une histoire et dévoile les écueils à éviter...), est loin d'être la forme graphique aboutie que l'on trouve dans les albums publiés. Voilà qui rassurera tous ceux qui dessinent dans la marge depuis qu'ils sont tout petits. Ils ont déjà saisi la force évocatrice du croquis, et disposent de tous les outils nécessaires pour se lancer dans la grande aventure du storyboard.

[1] Jean-Marc Lainé & Sylvain Delzant, *L'Écriture du scénario*, coll. «Les manuels de la BD», tome 2, Eyrolles, 2007.

BIP!
BIP!

1 Qu'est-ce qu'un storyboard ?

**Le storyboard est une BD avant la BD.
En quelque sorte, une BD au service des autres médias (cinéma, jeux vidéo, dessin animé...).
Le storyboard, c'est une leçon de narration en quelques cases...**

Le storyboard est souvent la partie méconnue, ou délaissée, de la bande dessinée. Il est temps de le mettre sous le feu des projecteurs !

Storyboard : définition technique

Le storyboard est habituellement associé au cinéma, à la publicité ou au dessin animé, bref, à la création d'images qui bougent. Dans l'esprit du grand public, il s'agit d'un outil de production pour les animateurs ou les cameramen. Mais son rôle dans la BD, pourtant primordial, est très méconnu.

On peut même dire qu'il est parfois délaissé. Le dessinateur de BD s'occupant seul du storyboard et de la réalisation des planches finies a parfois tendance à bâcler cette étape, soit parce qu'il maîtrise son sujet et qu'il concentrera ses efforts sur sa planche, soit par pure fainéantise ou histoire de gagner du temps. Il se contentera alors de quelques croquis difficilement lisibles par quelqu'un d'autre que lui, qu'il saura réinterpréter, mais qui seraient bien inutilisables par un autre auteur.

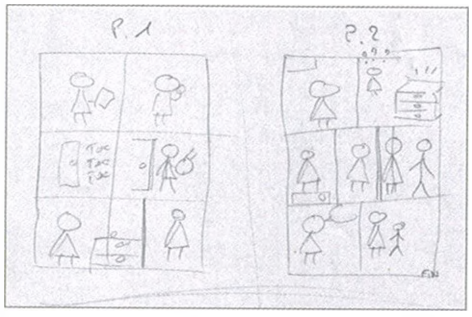
Le storyboard est l'enfant pauvre de la BD, et pourtant, son apport est essentiel. Outil de correction autant que de recherche esthétique, il demande sans doute du temps pour être réalisé, mais il fait gagner en efficacité et en pertinence graphique.

Comment fonctionne un storyboard ?

Un storyboard est une version de taille réduite, et moins élaborée, de la planche finale. Il intervient avant le dessin de ladite planche, comme une sorte de vaste croquis préparatoire. Il s'agit en gros, pour le bédéaste, d'un travail d'éclaireur, ou de défrichage : préparer le terrain, reconnaître les lieux, baliser le parcours.

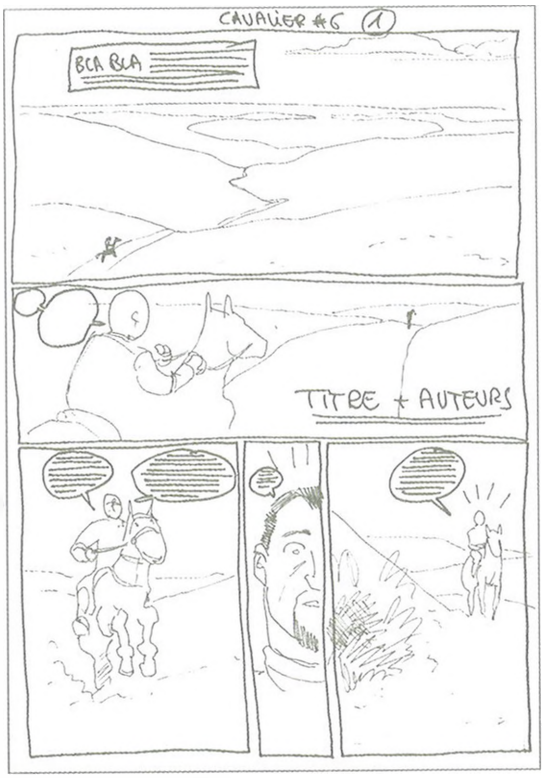
Tous les éléments de la planche sont présents, mais sous une forme plus rapide, moins finie. Les ombres sont là, mais posées à grands coups de marqueur. Les personnages sont brossés en silhouettes, sans détail. Les bulles sont placées, mais le texte à l'intérieur n'est parfois pas rédigé. Des indications dans la marge peuvent compléter la recherche.

Car c'est cela dont il s'agit, de recherche. Le storyboard, c'est le moment des occasions ratées, des essais peu concluants, des choix brutaux et des décisions tranchées. C'est à ce moment que vous pouvez vous permettre de changer la manière de raconter telle ou telle scène. Il est toujours plus facile de refaire un storyboard en quelques minutes, que de recommencer une page, qui prendra plusieurs heures.



Gribouillages enfantins

Quand on faisait remarquer à Groucho Marx qu'un enfant de quatre ans pourrait y arriver, il répondait « Qu'on m'amène un enfant de quatre ans, alors ! ». Derrière cette boutade, une vérité : faites simple ! Dessinez des croquis avec des personnages bâtons. Même si vous ne savez pas dessiner, vous pouvez mettre les éléments importants de votre histoire sous forme de croquis. Ça donne déjà une idée de l'allure de la page et du travail à accomplir.



Qu'est-ce qu'il montre ?

Idéalement, le storyboard montre tout ce qui devra figurer sur la page. Il se veut le plus fidèle possible au script fourni par le scénariste, et présentera sur papier tout ce qui est nécessaire à la bonne compréhension de l'histoire : non seulement les différentes cases et leur agencement dans la page, mais aussi les bulles, les onomatopées, voire les indications de couleurs, si elles sont essentielles au déroulement du récit.

En gros, le storyboard, c'est la naissance, sur le papier, de tout ce que le scénariste envisageait au préalable, mais sous une forme rédigée. Il est à la fois un aboutissement (celui du scénario) et un commencement (celui du dessin). C'est donc une étape clé.

Cette étape est d'autant plus importante qu'elle permet de se rendre compte des éventuelles erreurs cachées dans le scénario. Sous une forme rédigée, il est possible de ne pas s'apercevoir que la planche a trop de bulles, ou pas assez, que les ellipses ne fonctionnent pas, ou encore que les enchaînements de cases ne sont pas fluides... Une fois tous ces éléments posés sur le papier, il est nettement plus facile de voir les éventuels déséquilibres, que pourrait receler le scénario, et de les corriger, en déplaçant une bulle, en décalant une case...

Réunir les ingrédients

Cependant, si votre storyboard est destiné à quelqu'un de précis, pensez à placer un maximum d'éléments (notamment, l'emplacement des bulles) pour rendre vos croquis compréhensibles.

Laisse-t-il encore place à l'imagination ?

Si l'on saisit l'importance du storyboard, qui permet, si besoin est, de réorienter le travail après le scénario, on comprendra également que la visualisation de tous les éléments peut frustrer un dessinateur, qui n'aurait plus le plaisir de l'invention et de l'exploration graphique, au moment de dessiner sa planche.

C'est peut-être préjuger de la fonction du storyboard, et du manque d'inventivité des créateurs. En effet, puisque le storyboard est l'étape idéale pour les corrections et les changements, il ne saurait provoquer un tarissement de l'inspiration. Bien au contraire, la vue du storyboard peut titiller l'imagination de l'artiste et lui permettre de trouver de nouvelles solutions, de nouvelles options, de nouvelles voies graphiques.

C'est aussi l'occasion de faire rebondir l'imagination, de faire naître des idées. «Ah tiens, je n'avais pas pensé à ça», se dit le dessinateur, qui prendra une feuille de brouillon pour proposer une autre version, une idée nouvelle, un traitement graphique différent. Le storyboard peut facilement devenir un moyen d'enrichir le récit et n'est, en aucun cas, un outil pour brider le style de l'illustrateur.

Vous vous souvenez de Guy Degrenne, qui griffonnait sur ses cahiers d'écolier, et à qui l'on prédisait qu'il ne ferait rien dans la vie ? Lisez ce chapitre, vous verrez que vos petits gribouillages dans les marges sont la base du métier !

Différents degrés de détail

Les Américains, qui ont des noms pour tout, appellent les étapes précédant les crayonnés de plusieurs manières. Ils utilisent trois termes principaux : *thumbnails*, *breakdowns* et *layouts* afin de décrire trois façons de poser sur le papier des formes dessinées, trois étapes du travail de bédéaste. Ces termes peuvent nous permettre de détailler les différents degrés de finition, que l'on peut attendre dans un storyboard.

Les *thumbnails*

Les *thumbnails* sont des esquisses, la plupart du temps d'un format très petit, dont la seule fonction est de distinguer le nombre de cases et leur agencement les unes par rapport aux autres, c'est-à-dire le découpage de la planche. Sur les *thumbnails*, on trouve l'emplacement des bulles (qui sont parfois numérotées afin de les reconnaître par rapport à un script détaillé), ainsi que celui des onomatopées, des idéogrammes et de tout autre outil narratif utile à l'histoire. Pour faciliter encore le déchiffrage, on peut utiliser des marqueurs de couleur pour identifier des personnages, des lieux ou des mouvements.

Les personnages sont en général dessinés sous forme de « bonhommes patates » ou « en fil de fer », et le style n'est pas travaillé. Inutile d'être un grand dessinateur pour se livrer à l'exercice des *thumbnails*, esquisses destinées à n'être vues que de l'équipe créatrice.

De nombreuses indications textuelles entourent en général les *thumbnails*, ainsi que des fléchages, le tout visant à expliquer ce qui se passe, à vérifier que toutes les informations sont présentes. Le but de ces esquisses est d'offrir une vision synoptique de l'enchaînement des pages.

Croquis fouillis...
Pour ces trois pages du quatrième épisode d'***Homicron***, le dessinateur Jean-Jacques Dzialowski a fourni à son éditeur ce que l'on pourrait appeler des *thumbnails*, des petits croquis rapides qui posent à grands traits l'action de chaque page.

Les *breakdowns*

Les *breakdowns*, souvent d'un format légèrement plus grand que les *thumbnails*, visent à travailler le positionnement des personnages, des objets, des véhicules et des décors. Le format se situe quelque part entre le format de publication et celui de travail : une simple feuille A4 peut contenir une page de *breakdowns*. Cependant, rien n'empêche de les faire à l'échelle de la planche de travail. Le style n'est pas beaucoup plus élaboré que pour les *thumbnails*, mais il n'y a plus d'informations « hors-narration » (plus de commentaires dans la marge, de fléchages ou de notes).

... plus de détails...
En revanche, sur ***Ozark***, il a fourni au responsable éditorial des *breakdowns*, c'est-à-dire des crayonnés succincts qui donnent des informations sur les actions des personnages, les éclairages...

Les personnages, placés de manière sommaire, sont souvent encore dessinés «en fil de fer», mais certains visages et certains gestes, importants pour l'histoire, sont plus travaillés. La fonction des *breakdowns* consiste à définir où sont placés les différents éléments (personnages, mouvements, bulles, cadrages, profondeur...), et non de les détailler, ni même de «bien» les dessiner. Là encore, pas la peine d'être bon dessinateur pour faire des *breakdowns* : le but n'est pas de réaliser une «belle» case, mais d'en déterminer la composition, le cadrage, la profondeur, l'équilibre.

Dans le vocabulaire des animateurs de dessins animés, il s'agit en quelque sorte d'un prédécoupage, où tous les éléments sont là, mais pas suffisamment appuyés pour faire ressortir le style d'un dessinateur.

Les *layouts*

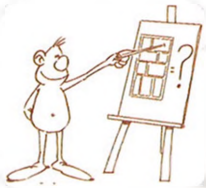
Les *layouts* correspondent à des esquisses déjà plus poussées. Il ne s'agit pas encore de «crayonnés poussés» (des *full pencils*, selon la terminologie américaine). Cependant, ils sont souvent réalisés à l'échelle de travail du dessinateur et donnent des informations essentielles, qui ne seront plus modifiées par la suite : la forme et la proportion de chacune des cases, la position des protagonistes, les angles et les cadrages, l'espace où viendront se placer les bulles...

Les personnages sont posés de manière définitive, mais sans ombres ni volumes, les détails ne sont pas précisés, ce ne sont encore que des silhouettes. Cette méthode permet un travail à quatre mains, un dessinateur posant les *layouts* et l'autre embellissant l'ensemble avec un habillage adéquat. C'est aussi une méthode qui convient au travail de studio. Par exemple (pour les *comics* mais aussi pour la BD franco-belge), le dessinateur fait des *layouts* (crayonnés succincts) et l'encreur assure les *finishes* (l'habillage, à l'encre, de la structure).

... presque fini !
Sur ***Sibilla***, le dessinateur Stéphane Roux a livré à l'éditeur plusieurs variantes des storyboards, jusqu'à des versions très détaillées contenant les éclairages, les bulles et les textes : autrement dit, des *layouts* !

Les *layouts* sont en quelque sorte le cintre, sur lequel le crayonné va venir se poser. Ils renferment les traits de construction qui définissent l'équilibre de l'image.

Cependant, si cette distinction est utile pour définir le storyboard, elle peut s'appliquer aussi aux crayonnés poussés, qui précèdent l'encrage. Les *breakdowns* seraient alors la mise sur papier des formes et des volumes principaux, définissant l'agencement des cases et de leur contenu, et les *layouts* seraient des crayonnés sans ombres ni volumes, mais suffisamment poussés pour qu'un encreur puisse, par la suite, assurer son travail en rajoutant plis, matières, ombres et lumières sur les crayonnés. Tout n'est alors qu'une question d'échelle. Si les *breakdowns* et *layouts* de storyboard sont en général plus petits que le format de travail, les *breakdowns* et *layouts* de crayonnés sont obligatoirement à l'échelle, afin de coller au format de travail de l'encreur, qui prend le relais du dessinateur.



Hé, hé, je sais imiter Michel Chevalet,
écoutez, écoutez :
« Alors, un storyboard, comment ça marche ? »

À quoi sert le storyboard ?

Réaliser un storyboard peut paraître aux néophytes (et aux fainéants) une étape inutile et redondante. Mais ce n'est pas aussi simple.

Quel drôle d'outil

Quand vous construisez une maison ou une voiture, vous avez besoin d'un plan pour savoir où se trouvent les chambres et la cuisine, ou comment s'assemblent les pièces mécaniques. De même, quand vous traversez un pays, à pied, à cheval ou en voiture, vous vous servez d'un plan.

Un storyboard remplit les mêmes fonctions : il synthétise l'assemblage des différents éléments de votre BD (les cases, les bulles, les personnages, les textes, les fins de page...) et résume votre parcours artistique et les impératifs auxquels vous devrez répondre en faisant vos pages.

C'est à la fois un pense-bête qui vous empêchera d'oublier des éléments importants, un portrait-robot qui vous donnera une idée de ce à quoi vos pages vont ressembler, et une planification du projet. C'est au moment du storyboard que vous allez résoudre les problèmes les plus pointus, afin de niveler la suite du travail.

Un outil pour toute l'équipe

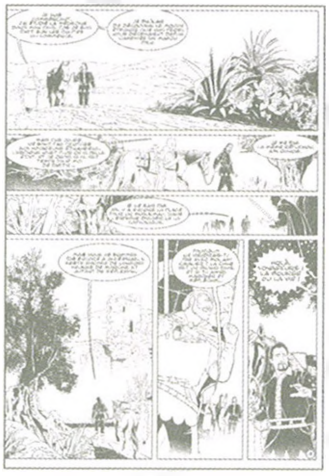
Il est possible que celui qui dessine le storyboard ne soit pas le dessinateur qui travaillera sur les planches. Parfois, comme nous le verrons plus loin, c'est le scénariste, parfois c'est un troisième larron, dont c'est la tâche essentielle. Dans tous ces cas, l'argument énoncé plus haut, selon lequel le storyboard et la planche reviennent à faire deux fois le même boulot, tombe de lui-même.

En effet, si le dessinateur et le storyboardeur ne sont pas une même personne, alors le storyboard devient un outil de production créé par l'un des auteurs pour rendre service aux autres.

Il est conseillé de conserver le storyboard jusqu'à la fin de la production. On peut y porter toutes les indications possibles, y compris des remarques sur les couleurs, l'enchaînement des bulles, les polices de caractères souhaitées... Bref, il s'agit du document auquel tous les intervenants (dessinateur, encreur, coloriste, lettreur, maquettiste...) peuvent se référer si besoin est.

D'abord le storyboard...

Pour ***Le Cavalier maure***, publié dans ***Pif-Gadget***, il m'est arrivé de livrer des storyboards, qui contiennent cases, personnages et bulles, et servent de guide au dessinateur...



... puis la planche dessinée.

Patrick Dumas se sert de ce storyboard pour réinterpréter l'action à sa manière. Le storyboard fait fonction à la fois d'éclaireur et d'aide-mémoire.

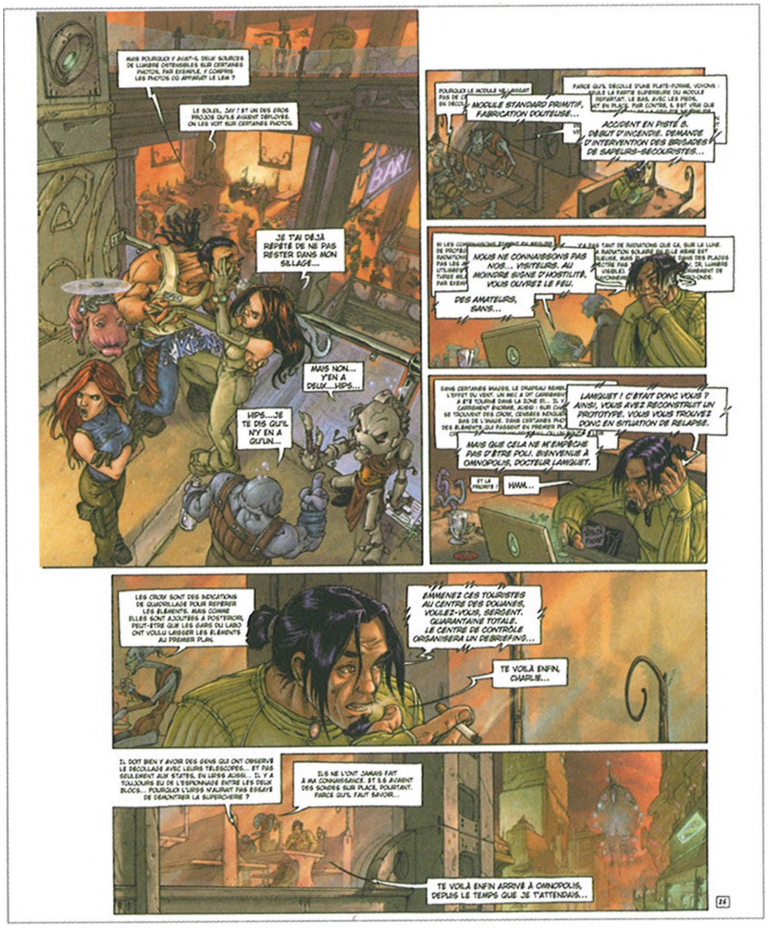
Le scénariste gribouille...

Sur ***Omnopolis***, il est arrivé que je propose un storyboard. J'y place vaguement les personnages, le décor et surtout les bulles, pour vérifier si tout rentre dans la page.

Utilité du storyboard

Comme nous le montrerons dans les chapitres suivants, le storyboard facilite les corrections éventuelles, et ce à plusieurs niveaux. Très en amont, il permet une première lecture, surtout s'il comprend déjà les bulles, placées aux endroits stratégiques. Un storyboard complet (comme nous l'avons vu, il y a plusieurs degrés de complexité selon l'usage) offre à la lecture tous les éléments constitutifs d'une BD : les cases, les bulles... En somme, on peut lire un storyboard aussi facilement qu'on lit une BD.

Dès lors, on peut repérer les erreurs, les fautes d'orthographe, les cadrages maladroits, les enchaînements de cases peu clairs... On peut donc faire une première lecture et guetter les réactions des « lecteurs test ». Puis corriger, trouver des effets plus probants, plus efficaces... On peut aussi, carrément, proposer d'autres solutions, changer en profondeur, car rien n'empêche de dessiner plusieurs versions du storyboard. Il n'y a pas qu'une seule manière de raconter une scène, et puisque le storyboard se situe au début de la production graphique, autant en profiter pour rechercher la meilleure composition possible. Car faire et défaire, c'est travailler !



... et l'artiste dessine !

Ensuite, Geyser réalise sa propre version de la page. Même s'il n'a rien respecté du storyboard, ce dernier lui a permis de comparer plusieurs solutions possibles... et d'en trouver une meilleure !

De même que le storyboard peut intervenir plus ou moins tôt dans le processus de création, plusieurs personnes différentes peuvent jouer le rôle de storyboardeur.

Qui est le storyboardeur ?

Le storyboard est une étape intermédiaire, qui intervient après la rédaction du scénario, et avant l'élaboration des planches proprement dite. Il s'agit, comme nous l'avons dit, de l'étude des possibilités graphiques de la narration. Le storyboardeur, en somme, fait des essais, jusqu'à trouver la formule adéquate.

Qui se charge de cette étape essentielle ? Le dessinateur lui-même ? Le scénariste ? Ou bien un intervenant en amont, au rôle spécifique ?

Le dessinateur ?

Il est assez logique que ce soit le dessinateur qui assure lui-même le storyboard. En effet, il sera en prise directe avec le matériau et travaillera sur les planches pendant de longues semaines. Il apparaît donc normal qu'il définisse lui-même comment il va raconter l'histoire, quels cadrages il va choisir, quels enchaînements il va privilégier.

Le scénariste découpe...
Dans le processus de travail du premier épisode de ***Darkness : le Théâtre d'ombres***, le scénariste, Nick Meylaender, fait un storyboard indicatif (première étape)...

... le dessinateur retouche...
Ensuite, Louis, le dessinateur, interprète ce découpage dans une nouvelle version du storyboard (deuxième étape)...

Dans ce cas, le storyboard est assez succinct, se limitant à placer les formes vagues des personnages et des décors. Il s'agit alors davantage d'un storyboard en *breakdowns*, tel que nous l'avons défini précédemment. Le dessinateur sait ce qu'il va dessiner, et ses *breakdowns* lui servent surtout d'aide-mémoire. Il reconnaîtra aisément ce qu'il a voulu dessiner et saura l'interpréter dans un style plus élaboré.

S'il doit soumettre ses storyboards à quelqu'un (son scénariste, son éditeur...), il détaillera sans doute un peu plus, afin que les autres intervenants puissent déchiffrer ce qu'il a dessiné. De même, libre à lui de pousser davantage les recherches à chacune des étapes : quelques *breakdowns* pour dessiner la silhouette de la page, puis une version en *layouts*, plus détaillée, afin d'apporter quelques précisions... Certains dessinateurs font ainsi plusieurs versions, plus ou moins élaborées, de la même page.

... il crayonne...

... à partir de laquelle il pose les crayonnés plus aboutis (troisième étape). Il les dispose dans un montage réalisé par informatique, ce qui lui permet de faire différents essais...

Le scénariste ?

Il arrive que le scénariste fournisse au dessinateur un storyboard. Dans ce cas, deux solutions sont envisageables :

– Soit il fournit un storyboard détaillé, comprenant les emplacements des bulles et l'ensemble des informations. Dans ce cas, il n'a pas réellement besoin d'un script.

– Soit il ajoute le storyboard au script de base. Dans ce cas, le storyboard n'est pas obligatoirement aussi détaillé que dans le cas précédent, et sert juste de complément au script rédigé.

Quand le scénariste fournit sa propre version du storyboard, il propose par là même une façon de résoudre graphiquement les problèmes de la narration. Cette pratique a ses avantages. Le scénariste, qui connaît les ressorts de l'histoire et les enjeux de l'intrigue, peut donner une impulsion et une énergie au dessin. De même, il pallie l'éventuel manque d'inspiration que pourrait ressentir le dessinateur, en lui offrant une solution.

Et si le dessinateur est inspiré et trouve une meilleure manière de raconter la séquence, libre à lui de passer outre. Dans tous les cas, fournir un storyboard, en plus du scénario proprement dit, permet de faire avancer la réalisation.

Quelqu'un d'autre ?

Il est incontestable que la réalisation d'un storyboard avant le dessin des planches prend du temps. Si un autre intervenant s'en occupe, cela libère du temps pour le dessinateur, qui peut alors se consacrer pleinement aux crayonnés. Il s'agit ici d'appliquer à la bande dessinée la taylorisation du travail et de créer une sorte de studio, où chaque personne occupe un poste de travail.

Dès lors, qui s'occupe du storyboard ?

– Il peut s'agir du directeur de collection, qui officie alors comme une sorte de directeur artistique. C'est le cas, par exemple, d'Olivier Vatine et Fred Blanchard, qui dirigent la collection « Série B » chez Delcourt, et qui fournissent à leurs dessinateurs des storyboards particulièrement poussés, qui constituent le patron, taillé sur mesure et à suivre de très près.

– Il peut également s'agir d'un storyboardeur expressément chargé de découper l'ensemble de l'album, avant que le dessinateur n'y travaille. C'est ce qui se passe au sein de la collection « Impact », chez Delcourt : dans *WATCH*, Emmanuel Michalak fournit un storyboard à Luca Erbetta, dessinateur de la série.

Dans tous les cas, nous assistons ici à une division du travail qui rappelle l'organisation industrielle des *comics* américains ou des *mangas* japonais. Il est évident que cette organisation permet de gagner en temps et en efficacité, mais elle nécessite un contrôle éditorial vraiment très pointu.

... et il encre !

Ces crayonnés lui serviront à finaliser les noirs à l'encre (quatrième et dernière étape).

On ne le répétera jamais assez : le storyboard est l'étape idéale pour se tromper et faire des bêtises. Et pour les corriger avant la réalisation des planches.

Le droit à l'erreur

Le storyboard étant l'étape de préparation, sentez-vous libre de refaire ce qui mérite de l'être. Vous êtes un cuisinier à ses fourneaux : vos convives ne cherchent pas à savoir comment vous travaillez, mais si les mets que vous leur préparez sont bons. Comme on dit familièrement, la préparation des planches, «c'est votre soupe».

Comparaison et correction

Donc, n'hésitez pas à supprimer des passages qui ne fonctionnent pas, dont l'enchaînement n'est pas fluide, ou qui ne servent pas l'action. N'hésitez pas à redécouper une scène, à en enlever une partie (pour la remplacer ou non), bref, à démonter et remonter votre façon de raconter. Certaines parties seront bonnes, d'autres moins, n'ayez ni scrupules ni honte à transformer votre propre travail.

Si un doute subsiste, mettez-vous à deux pour étudier la composition d'une page. Le dessinateur proposera bien entendu son storyboard, mais il peut être intéressant que le scénariste se colle également à l'exercice. Comparer les deux visions permet de trier les idées et d'améliorer le résultat final.

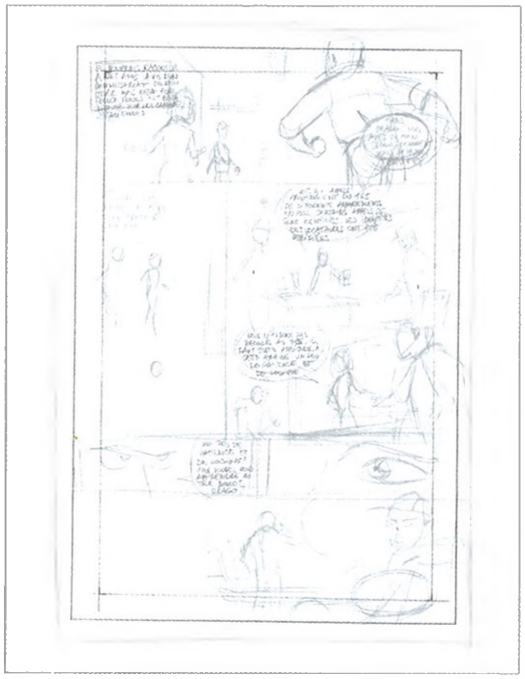
Accepter et refuser

De même, ne considérez pas que le scénario est parole d'évangile. Rien n'est gravé dans le marbre. En tant que créateur, vous pouvez intervenir à tout moment sur votre création. D'autant que le dialogue est facile à établir entre scénariste et dessinateur. Donc, s'il faut changer quelque chose dans le scénario, soyez prêt à le faire.

Certaines pages du *Cavalier maure*, série publiée en feuilleton dans *Pif-Gadget*, ont fait l'objet d'un storyboard préalable. Quand Patrick Dumas, le dessinateur, s'est attelé aux planches, il lui est arrivé de changer des choses : un angle de vue, par exemple. Il a pu ajouter ou enlever des cases par rapport à mes scripts. Mais il a aussi suggéré des changements plus en profondeur, comme le remplacement d'un objet par un autre, ou l'adjonction d'un personnage pour dramatiser encore plus une scène d'embuscade. Autant de détails qui n'étaient pas présents dans le script de base, mais qui servent la narration et la rendent plus vivante.

Zoom sur *Sibilla*

Stéphane Roux, pour l'histoire consacrée à Sibilla, ***L'Ombre de l'assassin***, a débuté par des *thumbnails*, c'est-à-dire de petits croquis.



Plus de détails
En agrandissant son storyboard, il a commencé à fixer certains détails. Il s'agit de l'étape du *breakdown*, où l'image se précise, à plus grande échelle.

Encore des changements
Notez que le traitement de l'action a évolué, d'une étape à l'autre.

On se rend compte de la nécessité de telle ou telle modification quand on voit les premiers storyboards. C'est à ce moment que certains effets sont validés ou changés. C'est une étape de sélection, à ne pas négliger.

Zoom avant

Il est possible, également, de réaliser plusieurs versions, plus ou moins détaillées, de la planche à venir. Du tout petit croquis succinct, qui sert à placer les différents éléments, à une mise en place plus élaborée, le dessinateur peut se permettre d'avancer ainsi dans sa page, étape par étape, comme dans un effet de zoom, qui passe du *thumbnail* au *breakdown*, puis au *layout*. Il s'agit en quelque sorte d'une méthode d'entonnoir, le storyboardeur allant du général (l'allure de la page dans son ensemble) au particulier (la composition de chaque case), et donnant plus de précision à chaque version, toujours plus grande que la précédente. Cela peut paraître fastidieux, mais ce n'est jamais du temps perdu.

Stan et Vince, les deux auteurs de la saga de science-fiction ***Vortex***, aux éditions Delcourt, ont pour habitude de dessiner les storyboards de leurs planches en tout petit, puis d'en projeter l'image sur le papier, à l'aide d'un rétroprojecteur. Le petit croquis (*thumbnail*) ainsi agrandi leur donne une idée précise du mouvement de chaque case, de l'emplacement des bulles, de la distribution des lumières. Dessiner en petit permet parfois de placer beaucoup d'effets, notamment les éclairages, qui seront détaillés quand l'artiste passera à l'étape du dessin.

Il est assez difficile de définir un mode d'expression. La BD, qui est à la croisée de l'image et du texte, pose également des problèmes de définition.

Spécificités de la bande dessinée

Beaucoup de gens, y compris des professionnels, savent ce qu'est la BD, mais ont du mal à la définir et à déterminer en quoi la bande dessinée se distingue des autres médias. La comparaison avec les autres supports d'expression peut nous enseigner beaucoup et permet de préciser de quelle manière le travail de bédéaste s'articule.

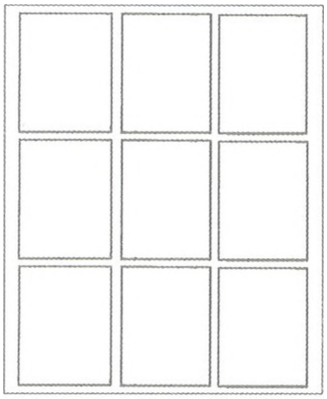
De tailles variables...

L'une des spécificités de la BD par rapport au cinéma est que le cadre, dans lequel rentre l'image, change d'une case à l'autre. La forme et la taille des cases peuvent varier du tout au tout. Une très grande liberté entoure la composition des pages, qui sont susceptibles d'accueillir deux cases gigantesques ou trente cases minuscules.

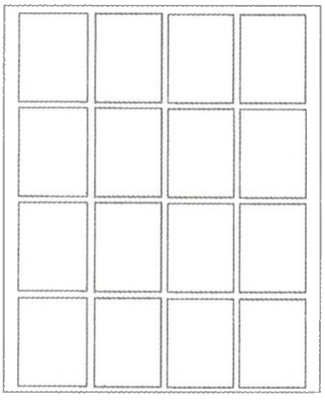
Qui se souvient des Barbapapa, ces monstres gentils et malléables qui pouvaient prendre toutes les formes ? Les cases de BD, c'est la même chose. Elles se transforment à volonté : courtes, longues, carrées, minces, grosses ou rondes. Cela implique des possibilités infinies d'emboîtement dans la page, un peu comme le jeu du Tetris... Varier la taille des cases permet aussi de jouer sur l'attente du lecteur et de ménager des effets de surprise. Il est par exemple évident qu'une bataille demandera plus d'espace (et donc une case plus grande) qu'un gros plan sur un visage. Cependant, un gros plan dans une grande case permet d'attirer l'attention sur ce visage et de créer un effet de surprise. Cette possibilité de variation enrichit considérablement l'impact du récit sur le lecteur.

Découpage/montage

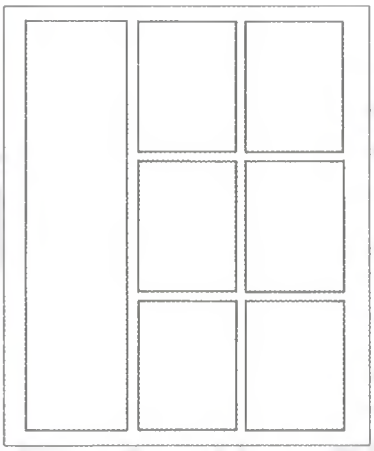
Dans la prochaine partie, nous allons nous attacher à la définition du découpage et du montage. Mais là encore, la BD se différencie des autres types de narrations en images par le fait que les cases sont de tailles et de formes variables. Dans un film, la succession des images se fait dans le temps, les images apparaissant et disparaissant les unes après les autres (en jouant, précisément, sur la persistance rétinienne, qui rend l'enchaînement fluide). Dans une BD, la succession des images se fait dans les limites de la surface du papier.



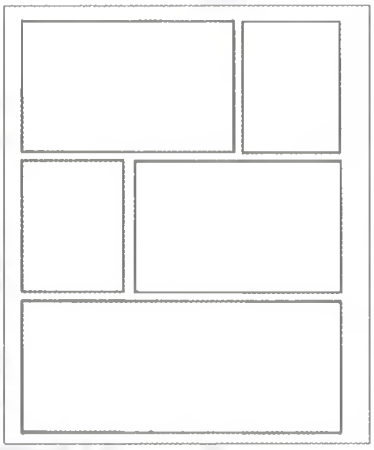
Neuf cases
Voici un gaufrier de page composé en neuf cases (trois bandes de trois cases). C'est un découpage très classique.



Garçon, une Seize !
Voici un gaufrier en seize cases, un modèle assez rare, mais qui montre qu'on peut dire plein de choses dans une BD.



Variation...
Cette page est construite sur un gaufrier de neuf cases, mais la grande case verticale à gauche occupe la place de trois cases.



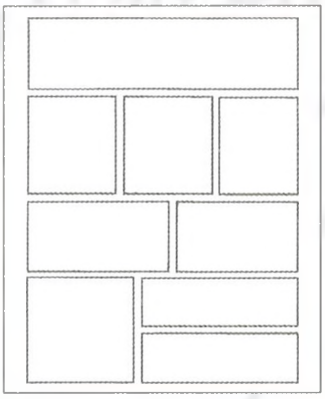
... sur le même thème
Voilà également une variation sur le modèle à neuf cases. On voit qu'une planche de BD est quelque chose de très vivant.

Cette surface de papier s'étend à la verticale et à l'horizontale, et se divise en plusieurs cases, qui peuvent s'étirer verticalement ou horizontalement, s'arrêter à la marge ou à la coupe, se chevaucher, s'emboîter. Les possibilités sont nombreuses.

Le gaufrier

Il est possible de fixer la structure de la page, en imposant un nombre immuable de bandes et de cases. Par exemple, une structure de trois bandes de trois cases (soit neuf cases dans la planche) offre moins de variété de composition, mais permet de mieux contrôler le rythme du récit. Ce genre de structure, qui s'apparente à une gaufre (autant de cases d'égale mesure), s'appelle un gaufrier : en neuf cases (3 x 3), en douze cases (3 x 4) ou en seize cases (4 x 4).

Un autre intérêt de cette composition serait de se rapprocher du cinéma ou du dessin animé en fixant la taille de « l'écran ». Si l'intérêt de cet exercice de style est évident, on peut rapidement trouver la technique limitée et frustrante. En revanche, en cas d'adaptation au cinéma, voilà déjà un storyboard tout prêt pour les cadreurs et l'équipe technique.



Totalement différent
Quand vous rédigez votre scénario ou que vous commencez votre storyboard, étudiez l'équilibre des cases entre elles. Comme vous le voyez, une page de BD peut prendre des formes complexes.

MOT CLÉ

Gaufrier

Le gaufrier est un formatage prédéfini et imposé de la planche, dans lequel les dessins doivent se fondre. Il se définit en multipliant le nombre de bandes par le nombre de cases : trois bandes de trois cases (soit neuf cases), trois bandes de quatre cases (soit douze cases), quatre bandes de quatre cases (soit seize cases). Le terme s'est généralisé pour désigner tout prédécoupage qui prend en considération la forme et l'emplacement des cases, avant la réalisation des dessins. Un gaufrier, c'est donc une BD aux cases vides, un aide-mémoire de la disposition de la page, qui définit la silhouette générale de la planche.

On l'aura compris, le storyboard est un outil essentiel du bédéaste. C'est l'étape de toutes les retouches, le brouillon de tous les brouillons !

Faisons le point

Quand vous passez au storyboard, vous amorcez le tournant qui sépare le scénario du dessin de la planche. Il s'agit d'un moment clé de votre travail, qui témoigne de la confiance que vous accordez à votre scénario, et qui marque l'instant où vous allez coucher sur le papier les premières interprétations d'une histoire qui, jusque-là, n'était qu'une vue de l'esprit. Bref, vous passez de l'abstrait au concret.

Les retouches et les changements

Comme nous l'avons déjà répété, saisissez l'occasion du storyboard pour apporter toutes les modifications que vous jugez utiles. Dessiner les idées du scénario permet de se rendre compte si cela fonctionne ou pas, si tous les éléments sont prévus ou pas. N'ayez aucun scrupule à changer des détails, ni aucune honte à vous rendre compte que votre version écrite n'est pas parfaite. Profitez-en pour mettre à jour votre script et y intégrer les corrections apportées par le storyboard, c'est une bonne manière d'apprendre. D'une part, l'écriture est un métier qui s'acquiert tout au long de sa vie, d'autre part, on ne peut penser à tout.

N'hésitez pas à ajouter des éléments, si cela sert la bonne compréhension de l'histoire. Souvent, un scénario se révèle trop elliptique, et le storyboard montre alors qu'il faut insérer telle ou telle case pour renforcer la fluidité du récit. Quand il s'agit de faire comprendre des choses au lecteur, il vaut mieux en faire plus que pas assez : ainsi, intégrer une case de présentation de décor (ou « d'exposition ») ne nuit jamais. De même, placer un récitatif du type « Pendant ce temps à Moulinsart » ou « Aujourd'hui au château de Champignac » peut être utile dans le passage d'une séquence à une autre. Là encore, nous insistons bien sur la nécessité d'inclure dans le storyboard tous les éléments qui composent la BD.

Cristalliser les instants

Certaines cases ne participent pas réellement à la narration. Elles sont en BD l'équivalent des plans d'exposition dans les feuilletons télévisés, qui montrent les décors principaux de l'action, afin que l'on comprenne le passage d'une séquence à l'autre, mais également que l'on associe ce décor à un personnage. N'hésitez pas à faire un usage clair et précis de ces cases. Quand on voit l'immeuble du Daily Bugle, on sait que l'on va retrouver Jonah J. Jameson, le patron

de presse, ennemi de Spider-Man. Quand on voit le château de Champignac, on se doute qu'on va retrouver Spirou et ses amis. Ces plans aident à la lisibilité de l'histoire et peuvent intervenir en début de séquence, bien entendu, mais aussi au cours d'une séquence longue, histoire de rythmer une discussion qui s'éternisait, en glissant une image de décor au milieu des portraits. Vous pouvez faire ces aménagements au moment du storyboard, ils ne sont pas insurmontables et permettent de donner un meilleur rythme à la narration.

Multiples versions

Puisque l'on parle de changement, n'hésitez pas non plus à proposer plusieurs versions d'une même séquence, selon que vous vouliez retoucher le découpage, les cadrages ou la distribution des dialogues dans la bulle. Il n'y a pas une seule façon miracle de raconter une séquence. Donnez un scénario à dix dessinateurs, vous obtiendrez dix planches. Toutes aussi valides les unes que les autres.

Donc, si vous avez un doute, une hésitation, des idées qui se bousculent, dessinez sur un coin de votre feuille les différentes versions de votre page qui vous viennent à l'esprit. Si vous voulez modifier un détail du scénario, mais que vous êtes attaché à la première version, faites un brouillon des deux versions. Puis comparez-les. Vous finirez par trouver laquelle est la meilleure, la plus efficace. Il est même possible que cela vous donne des idées et que vous inventiez une troisième version, encore meilleure.

Faire lire à autrui

Le storyboard a également un avantage indéniable sur le scénario en cela qu'il est plus facile d'accès et qu'il donne à lire une action instantanément. Par conséquent, saisissez l'occasion de la visite d'un ami ou d'un collègue auteur pour lui montrer l'avancée de votre travail. Ce « premier lecteur » réagira au storyboard, comme s'il s'agissait d'une BD finie, et cela vous permettra de corriger, le cas échéant, les imperfections de votre histoire. L'exercice sera d'autant plus révélateur que votre ami sera extérieur au projet, peut-être même au métier. Une succession de croquis étant plus facile d'accès qu'un enchaînement de paragraphes, votre lecteur et critique improvisé aura plus de facilité à entrer dans l'histoire et à mettre en évidence les points forts et les faiblesses de votre réalisation.

Le storyboard est à la BD ce que le *crash test* est à la construction automobile. Cela vous permet de dénicher les ennuis mécaniques qui vous menacent, et de réparer assez aisément, parce qu'il est toujours plus facile de refaire un brouillon que d'entamer une nouvelle version d'une planche. Donc ne négligez jamais cette étape, qui, bien réalisée, pourra baliser le terrain pour la suite de votre travail.

2 La bande dessinée et les autres médias

La bande dessinée est un art visuel qui raconte des histoires en images. En cela, elle a des points communs avec d'autres médias (cinéma, jeux vidéo, dessins animés, etc.), notamment au niveau de la méthode...

À bien des égards, le travail de préparation dans la BD s'apparente à celui du cinéma. Mais il ne faut pas confondre : le cinéma travaille sur le temps, la BD travaille sur l'espace.

Le découpage (enchaînement)

Entonnoir

La « méthode de l'entonnoir » consiste, dans l'écriture, à jeter l'ensemble des infos et à affiner au fur et à mesure. C'est la même chose pour les storyboards : placer sur les premières esquisses tous les éléments (décors, personnages, bulles...) et détailler ensuite...

Avant toute chose, quelques définitions. On a tendance à mélanger toute une terminologie liée à la narration séquentielle. C'est l'occasion de revenir sur des évidences qui vont sans dire, mais qui vont mieux en le disant.

Découpage, montage, cadrage

Dans son script, le scénariste propose un découpage de l'action, c'est-à-dire qu'il choisit de mettre en valeur certains instants représentatifs de ce qui se passe. Le travail est le même pour le cinéma, d'ailleurs. En BD, on peut présenter le scénario comme une liste de cases et d'actions, mais il est possible d'accompagner ces descriptifs de petits croquis, comme le faisait Michel Charlier[1] (scénariste de *Blueberry*, notamment). Il s'agit de glisser le storyboard en amont dans la méthodologie.

Le montage, là encore comme dans le cinéma, consiste à enchaîner de manière fluide les images sélectionnées lors du découpage. C'est l'étape où les cases sont assemblées les unes par rapport aux autres dans la planche.

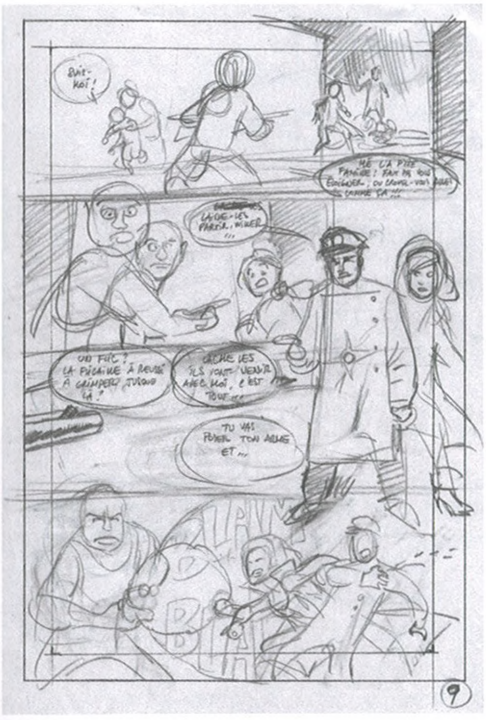
La composition de chacune des images prend en considération, enfin, deux éléments : le cadrage, qui s'intéresse à ce qui est représenté (objet, décor, personnage), et l'angle de vue, qui définit la position de la caméra par rapport à ce qui est représenté.

Trois étapes, trois méthodes

Imaginons un personnage, appelé Dudule, qui ouvre la porte, entre et traverse la pièce.

[1] Exemple donné par Duc dans le premier volume de *L'Art de la BD : du scénario à la réalisation* (Glénat, 1982).

[2] Jean-Marc Laine & Sylvain Delzant, *L'Écriture du scénario*, coll. « Les manuels de la BD », tome 2, Eyrolles, 2007.



Le « découpage » concerne l'action et la manière dont les faits et gestes de Dudule sont racontés. Par exemple en trois cases (case 1 : il ouvre la porte ; case 2 : il entre ; case 3 : il traverse la pièce), en deux cases (case 1 : il ouvre la porte ; case 2 : il traverse la pièce), voire en une case ou en beaucoup plus (quatre, cinq...).

Ensuite, le « montage » (ou « composition de la planche ») nous montrera, par exemple, si la case 1, qui marque l'apparition de Dudule, est horizontale, verticale, carrée, grande ou petite dans l'ensemble de la planche.

Enfin, le « cadrage » définit comment l'intérieur de l'image est composé : si Dudule est représenté en gros plan ou dans un décor en plan large, en plongée ou en contre-plongée...

Quelle est la part du scénariste ?

Nous l'avons vu[2], le scénario comprend plus ou moins d'informations en fonction des habitudes de travail du scénariste. S'il précise le nombre de cases dans la page et leur contenu, il procède à un découpage de l'action :

CASE 1 : Dudule ouvre la porte.
CASE 2 : Dudule entre.
CASE 3 : Dudule traverse la pièce.
CASE 4 : Dudule regarde par la fenêtre.

Ensuite, il peut donner quelques indications sur la manière, dont il voit chacune des cases. Ainsi, il oriente la composition de la page :

CASE 1 : grande case de décor horizontale. Dudule ouvre la porte.
CASE 2 : case verticale sur le reste de la hauteur de la page. Dudule entre.
CASE 3 : case rectangulaire sur la moitié du reste de l'espace. Dudule traverse la pièce.
CASE 4 : case rectangulaire sur la moitié du reste de l'espace, en dessous. Dudule regarde par la fenêtre.

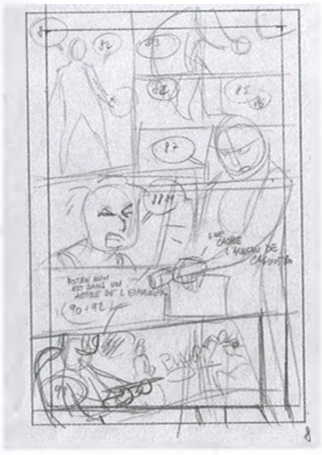
Enfin, il peut aussi donner quelques indications sur la manière d'envisager la composition de chacune des cases, c'est-à-dire le cadrage :

CASE 1 : grande case de décor, grand angle. Dudule ouvre la porte.
CASE 2 : Dudule entre.
CASE 3 : Dudule traverse la pièce.
CASE 4 : plan américain. Dudule, cadré de face, regarde par la fenêtre.

Pour ma part, je suis la troisième méthode : j'indique si je pense qu'une case doit prendre de la place ou pas, et si je vois quelques astuces de cadrage. Sans aller dans le détail. Mais je peux fournir au dessinateur un storyboard succinct pour lui proposer une manière de traiter l'action. Nous vous conseillons de griffonner votre version. Même si vous n'êtes pas dessinateur, cela servira de base à la réalisation d'une page.

De plus en plus précis

La méthode de l'entonnoir est celle adoptée par Stéphane Roux dans ***Sibilla*** : des premières esquisses, il tire un crayonné plus précis qui lui servira à réaliser les planches.



Prise de notes

On n'insistera jamais assez sur l'importance de la prise de notes. Elle s'applique aussi aux storyboards, comme on le voit ici dans les croquis de Stéphane Roux pour ***Sibilla*** : des détails de scénario apparaissent au milieu des croquis.

Maintenant que l'on sait quelles images on va représenter, il va falloir les agencer dans la surface de papier de notre feuille. Une autre paire de manches !

Le montage (mise en page)

Le découpage (sélection des images à mettre en scène) est du ressort du scénariste, alors que le montage (mise en page desdites images au sein de la planche) est le domaine du dessinateur. Bien entendu, les compétences ne sont pas exclusives. Cependant, il ne s'agit pas du même métier.

Spécificité du storyboard BD ?

Si le cinéma est un écran, sur lequel se succèdent des images de même taille, la BD se présente sous la forme d'une planche lue à partir de l'angle haut-gauche, en allant vers le coin bas-droite (c'est dans l'autre sens au Japon, mais le raisonnement est le même). Dans le cas d'une composition à l'ancienne, les bandes (ou *strips*) de BD se lisent les unes après les autres, dans un mouvement qui évoque des lacets : d'abord la première bande, en commençant par la gauche, puis la deuxième bande, la troisième, et ainsi de suite, comme les lignes d'un roman. Mais les compositions de page sont bien plus variées que la simple superposition de bandes.

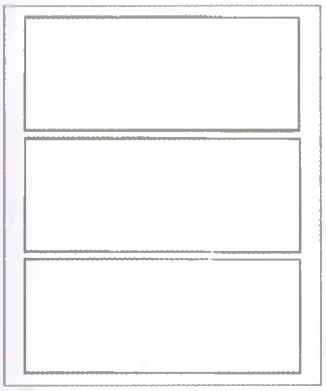
Pour tous les goûts…

Malgré les montages et compositions les plus folkloriques, nous conseillons de ne jamais perdre de vue la structure en bandes. Les cases peuvent s'emboîter de manières très variées, si vous parvenez à conserver une ligne de lecture, vous facilitez le décryptage du lecteur. Cadrez les images de manière à ce que les points forts de chacune d'entre elles se succèdent le long des diagonales, que suit l'œil. Placez les bulles de sorte que le regard suive les dialogues. Ainsi, les tailles de cases, les formes et les cadres ne poseront plus de problème au lecteur, qui suivra le contenu graphique et s'aidera des bulles pour savoir dans quelle direction lire.

Cases et séquences

À l'intérieur d'une page, vous pouvez avoir un passage d'une séquence à une autre. Ce moment peut être marqué par un changement d'éclairage, de couleurs, mais aussi de forme. Vous pouvez par exemple établir une séparation entre deux séquences en élargissant un peu l'intercase entre les cases de la séquence 1 et celles de la séquence 2. Cela met en valeur les deux blocs et renforce l'unité narrative de chacun.

Enchaînement
Dans ce storyboard de ***Sibilla*** par Stéphane Roux, la forme des cases est très dynamique, avec des lignes biaisées et des insertions. Mais chaque case s'emboîte par-dessous sa voisine, comme des tuiles, et le chaînage des bulles fonctionne selon le principe des lacets énoncé plus haut.



Cinémascope

Cette composition de page, en trois cases égales, pourrait, selon la méthode du Studio Makma, se résumer par la combinaison suivante :
111
222
333

Gaufrier et numérotation des cases

Le gaufrier tend à envisager la planche comme une gaufre aux carrés réguliers. La version la plus répandue est un gaufrier de neuf cases, en trois bandes de trois cases chacune.

Il est possible, par un schéma simple fait de numéros, de visualiser la composition de la page. Dans les neuf espaces du gaufrier, vous placez le numéro de la case correspondante, que vous reporterez dans le script. C'est une méthode employée par certains membres du Studio Makma, qui se charge de scénarios, dessins, colorisation et lettrage pour de nombreux éditeurs français ou américains.

Voici la composition de base d'une page de neuf cases, à partir de laquelle toutes les variations sont possibles :

123
456
789

Mais il se peut que la case soit plus grande qu'une seule case du gaufrier. En ce cas, répétez le chiffre. Voilà qui sera plus parlant :

111
222
333

On comprend que la page est composée de trois cases, qui s'étalent sur la largeur de la planche.

Mais, ici, la composition est différente.

123
145
167

Dans cet exemple, la première case (qui sera lue en premier) occupe toute la hauteur gauche de la planche. Six cases, de taille variable, occupent la partie droite.

De nombreuses variations sont possibles :

112
344
555

On voit que la planche comprend cinq cases, que les cases 1 et 4 sont plus larges que les cases 2 et 3, et que la case 5 occupe toute la largeur de la dernière bande.

Si vous fonctionnez sur un nombre plus grand de cases, vous pouvez bâtir un gaufrier plus large : un ensemble de trois bandes de quatre cases (douze espaces possibles), ou de quatre bandes de quatre cases (seize espaces possibles). Là encore, c'est à vous de choisir.

Une méthode voisine a été développée par Xavier Fauche sur les conseils de Morris, dessinateur de ***Lucky Luke***. Il s'agit de définir au préalable un gaufrier standard (disons, neuf cases). Chaque case est numérotée, de la case 1 à la case 9, comme une place de parking. Si une image prend une place plus grande, on lui attribue dans le script le numéro des cases qu'elle englobe : si elle occupe les deux premiers tiers de la première bande, il s'agit de la «case 1 + 2». Si elle occupe les deux derniers tiers de la deuxième bande, c'est la «case 5 + 6». Si elle occupe la première moitié de la troisième bande, c'est la «case 7 + 1/2 8». Cette codification très stricte permet d'indiquer l'emplacement des cases et l'allure de la page, sans croquis. Comme toutes les méthodes précises, elle demande de la pratique. Les premières fois, ce n'est pas évident.

On parle beaucoup de ce qu'il y a dans la case.
Mais ce qui ne s'y trouve pas est important, aussi !

Le cadrage et le hors champ

Photomaton
Sur cet exemple tiré des coulisses de ***John Doe***, Alain Henriet cherche le bon cadrage sur le visage de son héros. Notez les différents cadres envisagés...

La BD est une succession d'images, qui sont autant de cadrages d'instants sélectionnés. Cette sélection s'effectue au sein du déroulement des images (choix du moment à représenter), mais aussi dans l'ensemble de la scène. C'est comme si, au milieu d'une scène de théâtre, on décidait de ne représenter que l'un des acteurs et d'exclure les autres, ou une partie du décor, de l'image dessinée.

Silhouettage
Ici, toujours issu des brouillons de ***John Doe***, Alain Henriet place toute la silhouette du visage du héros, même si l'ensemble de la tête du personnage ne figurera pas dans l'image.

Définition du cadrage

Le «cadrage» s'appelle ainsi parce que l'opération consiste à construire un cadre qui délimite le haut, le bas, la droite et la gauche, autour de ce que l'on va représenter. Un peu comme une toile tendue dans... un cadre en bois, justement ! Le cadrage consiste donc à définir quels sont les éléments que l'on va placer dans l'image : l'ensemble de la scène ; ou bien certains personnages choisis, une partie du décor ; ou un seul personnage ; ou encore une partie de ce personnage, du décor, d'un objet.

Le cadrage est lié à l'angle de vue, mais ce n'est pas tout à fait la même chose. Faire un cadrage sur le héros, cela veut dire placer le héros au sein de l'image (pas nécessairement au centre), en excluant les autres personnages. Mais il existe plusieurs manières de cadrer ce héros : en pied, en plan américain, en plongée, en contre-plongée, etc.

Dans un scénario de BD, il est conseillé (mais pas obligatoire) de préciser le cadrage («cadrer sur le personnage», «cadrer sur la voiture», «cadrer sur la façade de l'immeuble»...). Donner des précisions sur l'angle de vue est une information supplémentaire, que certains dessinateurs préfèrent gérer eux-mêmes.

Inclure, exclure

Dans cette image, deux personnages sont mis en valeur, et deux autres sont coupés par le bord de la case, donc exclus. Faire un cadrage, c'est donc établir une hiérarchie. Ici, les deux personnages importants sont les deux amoureux au centre de l'image, les autres protagonistes devenant secondaires.

Définition du hors champ

Par un jeu de soustraction, ce qui est représenté dans l'image met en valeur ce qui en est exclu. Par exemple, dans une scène mettant en présence plusieurs personnages, si vous cadrez sur l'un d'entre eux, cela implique que les autres sont exclus de l'image. Ce qui n'empêche pas une interaction entre le personnage montré et le personnage caché, qui peuvent discuter ensemble. C'est ce que l'on appelle le « hors champ », c'est-à-dire des éléments sortis de l'image, mais qui gardent une importance dans l'histoire.

N'hésitez pas, dans votre récit, à préciser HORS CHAMP (utilisez les capitales pour attirer l'attention de votre dessinateur) dans votre description de la case, pour bien signaler que certains personnages n'apparaissent pas. Le dessinateur sera amené à détailler l'expression et l'attitude du personnage représenté, pour accentuer le rapport avec les éléments cachés. Au moment du lettrage, cela impliquera également de faire une bulle, dont la queue sera collée au bord de la case.

Le non-dit

Le cinéma fonctionne énormément sur le hors champ. Des scènes de discussion à table, jouant sur le champ/contrechamp, utilisent implicitement le hors champ : on cadre sur le personnage A (le personnage B étant hors champ), puis on cadre sur le personnage B (le personnage A passant dans le hors champ). Cela fonctionne d'autant mieux que, au préalable, le réalisateur a fait un cadrage général présentant le décor et la place qu'y occupent les personnages. Donc, le spectateur reconstitue automatiquement l'ensemble de la scène, même si une grande partie n'est pas à l'image.

En BD, c'est la même chose. Le lecteur restitue l'ensemble du décor et du casting, pour peu que vous ayez au préalable présenté une case d'ambiance générale, qui situe tous les éléments les uns par rapport aux autres. Il est recommandé de recourir à un *establishing shot*, ou case d'exposition, assez tôt dans la description de la scène, afin de faciliter l'acte de lecture.

Penser en hors champ

Garder à l'esprit la notion de hors champ facilite grandement le travail du dessinateur. Avoir conscience de ce qui sera représenté, c'est bien, mais avoir conscience de ce qui entoure cette représentation est essentiel. D'abord, spatialiser personnages, décors et objets, permet de donner au personnage représenté une allure et une attitude qui conviennent dans le récit. Mais dessiner le hors champ permet d'éviter les erreurs de dessin. Par exemple, quand vous cadrez un personnage de manière assez serrée, de sorte qu'une partie de son corps sorte de l'image, vous avez la tentation de ne dessiner que ce qui apparaîtra dans l'image. Erreur ! Il est conseillé de tout dessiner, afin de construire les anatomies et les perspectives. Si l'on regarde la méthode d'Alain Henriet, dessinateur de *John Doe* et *Golden Cup* chez Delcourt, on constate qu'il travaille chaque case à part, dessinant le personnage d'abord et cadrant ensuite, pour définir ce qu'il va garder dans l'image. Il fait cela à part, sur un brouillon, avant de le reporter au propre sur sa planche. En gros, il construit l'ensemble de l'image et cadre ensuite. Une méthode qui a fait ses preuves !

MOT CLÉ

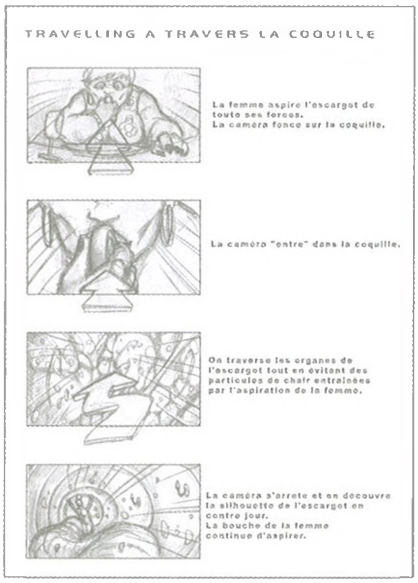
Establishing shot

Terme américain désignant les grandes cases de début de séquence, dont la fonction est de situer le lieu et le décor de l'action. Souvent, ce sont des angles larges ou des cadrages panoramiques. Le terme commence à se répandre dans le jargon des bédéastes français, mais on dit encore beaucoup « case de décor » ou « case d'exposition ».

Puisque l'on parle d'histoire en images, il est temps de faire un peu son cinéma, non ?

Images annotées

Un storyboard de long métrage demande des milliers de dessins, accompagnés de notes, comme c'est le cas sur ce storyboard réalisé par Gérald Forton pour Hollywood.



Coquille

Voici un extrait du storyboard de ***L'Escargot*** (2004), court-métrage de Jean-Luc Cano avec Jean-François Derec et Cathy Neimark. Le storyboard présente des images au format identique, accompagnées d'annotations pour les mouvements de caméra.

Le storyboard au cinéma

Deux frères jumeaux

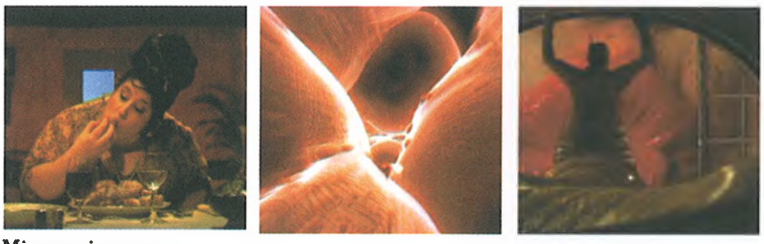
Le cinéma et la BD, tous deux nés à la fin du XIX[e] siècle, racontent des histoires selon des approches différentes. Quand on parle d'une « narration cinématographique » pour des pages de BD, il s'agit d'un raccourci intellectuel, d'un... « cliché ».

Différent, pas pareil, autre...

Le cinéma et la BD rendent le passage du temps de manières différentes. Le temps qui passe au cinéma s'inscrit dans la durée du déroulement des images. En BD, il s'inscrit dans l'espace que prennent les cases. Des petites cases serrées indiquent une accélération de l'action, de grandes cases marquent un ralentissement. De même, la place, le nombre de phylactères et la quantité de texte peuvent ralentir la narration : plus on prend de temps pour lire, plus l'action est lente. L'instant ciné est temporel, l'instant BD est spatial.

Haut, bas, fragile

La BD est une succession de cases de différentes formes, alors qu'un film se déroule sur un écran dont la taille ne varie pas ou peu. Comme le faisait remarquer Frank Miller[1], l'auteur de ***Sin City, Hard Boiled, Give me liberty*** ou ***300***, la planche de BD est verticale, alors que l'écran de cinéma (surtout en « cinémascope ») est horizontal. Cela implique compositions et cadrages différents. Les outils (image, cadrage et son) sont voisins, mais leur utilisation diffère.



Mise en images

La précision du storyboard facilite la mise en scène.

TÉMOIN

Jean-Luc Cano *(réalisateur ciné et scénariste BD)*

Réalisateur autodidacte, Jean-Luc Cano a travaillé sur de nombreux courts-métrages, qu'il a écrits et réalisés, ainsi que dans le milieu du clip ou de la publicité. Il a aussi été éclairagiste et cadreur, ce qui lui donne une expérience esthétique qui complète sa maîtrise de la caméra. Il est également scénariste de BD, notamment de *Zak Blackhole* chez Soleil.

À quel moment le storyboard de cinéma intervient-il ?

Le storyboard s'effectue pendant la préproduction, c'est-à-dire le moment où l'on prépare le tournage (repérage des lieux, rédaction des plans de travail, etc.). Il sert à visualiser de manière claire et précise les séquences les plus compliquées (cascade, poursuite, accident ou explosion), les plus spectaculaires. Ces séquences nécessitant beaucoup de mise en place et de matériel, il est essentiel que toutes les personnes clefs de l'équipe aient une vision semblable du résultat à obtenir, car certaines prises de vues ne peuvent se faire qu'une seule fois. Il est important de ne négliger aucun détail, et que toute l'équipe travaille « dans le même sens ». Le storyboard apporte une vision concrète.

Quels sont les critères techniques ?

Le premier type de storyboard permet de raconter le film dans son ensemble, chaque dessin représentant un plan du film. Le résultat final a l'apparence d'une BD et permet une compréhension rapide du travail à effectuer. Néanmoins, ce type de storyboard ne contient aucune information « technique » et il sert le plus souvent à la préparation du tournage.
L'autre type de storyboard est dit « technique ». Il est conçu de manière à ce qu'un plan corresponde à une page, sur laquelle un maximum d'informations sont représentées : images de début et de fin du plan, dialogues des comédiens, information sur la mise en scène (déplacements), mouvements de caméra effectués, effets recherchés, etc. Moins agréable à l'œil, le storyboard « technique » est néanmoins un outil essentiel dans la préparation des scènes les plus compliquées.

Comment définir les différences et les points communs entre le storyboard de cinéma et le storyboard de BD ?

Le point commun est que ces deux disciplines servent à avoir un premier aperçu du résultat final. En un coup d'œil, on peut avoir une idée du rendu qu'aura la scène une fois montée. La différence vient du fait que le storyboard de cinéma a surtout un but technique, servant à la mise en place des séquences les plus compliquées. Le storyboard de BD ne sert généralement qu'à deux personnes : le dessinateur et le scénariste. La forme est libre, aucune méthode n'est imposée. Le storyboard ciné est un outil passant entre les mains de nombreuses personnes et devant être compris par tout le monde. Sa forme est soumise à certaines règles de présentation, et les termes techniques utilisés sont issus d'un vocabulaire bien précis.

Quelles qualités un dessinateur de BD apporte-t-il à la production d'un film ?

Le sens artistique d'un dessinateur de BD est un avantage non négligeable dans l'équipe d'un film. En quelques coups de crayon, il peut transposer sur le papier la vision du réalisateur, mais aussi y apporter sa propre créativité, son propre univers, et nourrir cette vision de nouvelles idées.
Le travail du réalisateur est de trier ces idées, garder les meilleures et éliminer les autres, afin que le film avance dans la direction qu'il souhaite lui donner. Le dessinateur de BD est un « concepteur ». Il fait des essais, cherche des influences, fait des centaines de croquis. Cette force de travail est essentielle dans l'étape de « conception visuelle » d'un film.

(1) Dans une interview accordée à *Esquire*, le 20 mars 2007.

« Et alors, les dessins animés, ça va ? »,
entend-on souvent dans la bouche
de qui prend des nouvelles d'un auteur
de bandes dessinées. Confusion des genres…

Le storyboard dans le dessin animé

BD et dessin animé : la parenté est telle que les néophytes emploient parfois un nom pour l'autre. De nombreux dessinateurs (Jack Lawrence en Angleterre, Pierre Alary ou Stéphane Roux en France) passent d'une profession à l'autre, souvent avec le plus grand bonheur.

Cahier des charges

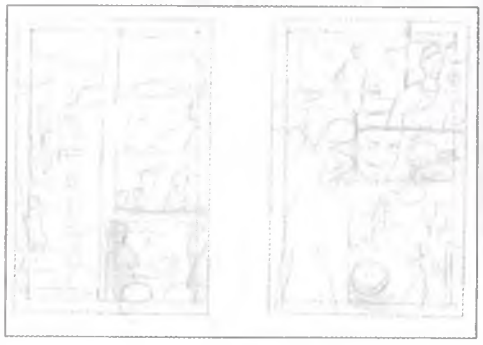
Le dessin animé, c'est du cinéma sans acteur, mais on y retrouve les mêmes corps de métier. Le scénario se doit d'être très clair, accessible dès le premier regard et utilisable par tous. La première page d'un scénario de dessin animé présente le titre, le numéro de la version de l'histoire (qui peut être écrite et réécrite plusieurs fois), le nom de l'auteur et la date de rédaction. Dès la deuxième page, on a recours à une présentation de cinéma : chaque scène commence au moment où l'on change de lieu, d'action ou de personnage (selon la règle des trois unités du théâtre classique). Elle est introduite de manière brève (extérieur ou intérieur, nuit ou jour), sans détails. Un court descriptif, au présent, expose l'action. Les dialogues sont numérotés.

Si l'on applique ces règles à ***Cuivremonde*** (que vous trouverez dans la dernière partie de cet ouvrage) la présentation se résumerait à cela :

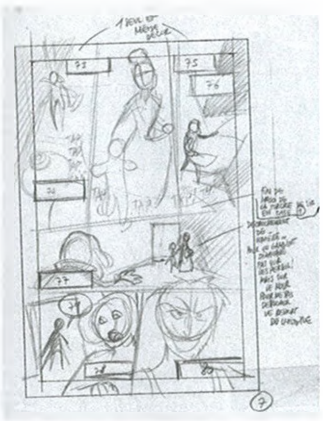
1. EXT. JOUR. UN PARC DE LA VILLE.
Un homme est en train de fumer. Il est assis sur un banc dans le parc, le coude étalé sur le dossier, en train de regarder fixement quelque chose. Il s'agit de Robbie Biggs, le fameux braqueur de trains.
1. VIEIL HOMME (hors champ)
C'est à la banque que vous vous intéressez, monsieur Biggs ?
2. BIGGS (Voix calme, teintée d'ironie)
La Curtis Bank ? Bien sûr.

Image immobile

Cette clarté d'écriture est parfois utilisée en BD. Phrases courtes, texte au présent, ainsi sont rédigés les épisodes de ***Mickey à travers les mondes***. Le dessinateur est espagnol, et même s'il lit parfaitement le français, une écriture synthétique est utile :



Décompte
On voit, sur ces *thumbnails* de ***Sibilla***, que Stéphane Roux a numéroté les emplacements de bulles et de récitatifs, et ce sur l'ensemble des pages. Habitude empruntée à l'écriture audiovisuelle.



Prendre des notes sans cesse
Notons également que les storyboards sont l'occasion de placer des annotations dans les marges.

Case 1
Nous sommes dans la maison de Mickey. Minnie est devant la télé. Visiblement, elle est tendue, inquiète. Elle exprime son inquiétude.

TITRE
MICKEY À TRAVERS LES MONDES :
LA GUERRE DES OREILLES

NARRATION
La dernière fois, nous avons quitté Minnie attendant avec angoisse le retour de son bien-aimé Mickey, parti sur la planète de son ami Iga Biva…

MINNIE : **Quelle galère ! Non seulement Mickey n'est toujours pas rentré de son voyage spatial…**

Numérotation des bulles

Les dialogues des dessins animés sont numérotés. Il vous est possible de faire de même, puis de conserver cette numérotation au moment du storyboard. C'est un gain de temps, et cela permet de vérifier qu'on n'a rien oublié. Si vous ne le faites pas, il y a des chances pour que votre dessinateur y songe. Et s'il n'y pense pas, vous pouvez lui en suggérer l'idée.

TÉMOIN

Stéphane Roux (*storyboardeur et réalisateur de dessins animés*)

Professionnel de l'animation depuis des années, Stéphane Roux connaît et pratique toutes les étapes du métier : designer, storyboardeur, réalisateur. Il a également tâté de la bande dessinée, en dessinant *Sibilla* (scénario Jean-Marc Lainé, Semic), *Phénix/Witchblade* (scénario Lofficier, Semic), et en réalisant une histoire courte dans l'univers de *Carmen McCallum & Travis* (scénario Duval, Delcourt). Tout en développant de nouveaux projets BD, il prend une part conséquente dans le grand succès télé qu'est *Foot 2 Rue*.

Quelle force ton expérience dans l'animation te donne-t-elle quand tu abordes une BD ?

Une capacité à aller à l'essentiel, en termes de découpage et de composition des plans. C'est la donnée cardinale du storyboard en anim, ça l'est aussi en BD… Un bon dessin n'est rien sans un bon découpage ET un bon cadrage.

A contrario, la BD enrichit-elle ton travail d'animateur ?

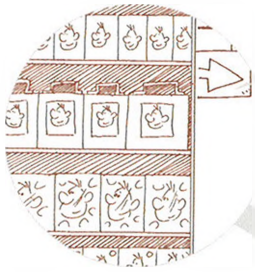
Pas vraiment, les ellipses en BD ne sont pas les mêmes qu'en anim. Le rythme de narration et le «temps» de la BD ne sont pas les mêmes. Les cadences de travail non plus. Si vous pensez qu'on vous «pousse» à un rythme soutenu sur vos planches de BD, essayez le storyboard ! On n'a jamais le temps de finir vraiment, les infos sont sommairement indiquées faute de temps… On rejoint la faculté d'aller à l'essentiel… Qu'on le veuille ou non, les délais de production nous apprennent à travailler vite…

Sur tes storyboards BD, je note que tu numérotes les bulles.

Je préfère parler de «découpage» pour une planche de BD. Le storyboard, c'est vraiment autre chose ! Il y a des notions de raccord dans l'axe, de logique de narration qui ne pèsent pas dans la balance de la même manière qu'en BD. En BD, cela correspond souvent au numéro des dialogues, tout simplement pour gagner du temps, parce que… me retaper du recopiage de dialogues dans une phase de fabrication purement technique, ça me gave… Mais ça suffit à me repérer dans le scénario, lorsque je dois y retourner pour vérifier si ce que j'ai dessiné sous cette bulle est en adéquation avec ce que dit le personnage…

Tu utilises plusieurs couleurs, pour tes storyboards ?

Alors là, non, pas de formule secrète, c'est juste que j'utilise comme crayon ce qui me tombe sous la main !



La pub est partout. Ses images nous envahissent, mais derrière les accroches, les slogans et les spots se cachent des personnes qui travaillent et qui racontent des histoires.

Parti pris de la verticalité
Le storyboard (ciné ou télé) met en scène un écran, qui a toujours le même format. Pour présenter le déroulement des séquences, on place les images les unes sur les autres. Disposition verticale pour écran horizontal.

Le storyboard dans la publicité

La publicité revêt plusieurs formes : il s'agit de pages dans les journaux, de panneaux de réclame le long des routes, ou de spots télévisuels... Bref, les supports sont variés. Il s'agit à la fois d'images fixes et d'images qui bougent. Les rapports à la BD sont évidents, également, puisque la publicité sur papier intègre souvent des codifications typiquement BD (bulles, onomatopées, séquences : Giuseppe Camuncoli a, en 2007, dessiné la campagne d'une chaîne de restauration rapide, en utilisant les codes des *comics* de super-héros) ou un style graphique facilement reconnaissable (c'est le cas d'une campagne publicitaire pour une marque de whisky reprenant l'esthétique franco-belge du dessin de Ted Benoît, dans une ambiance très *Blake & Mortimer*).

Première forme de la narration

Dans tous les cas, le storyboard est utilisé pour clarifier le récit et montrer au client une ébauche de l'image qui apparaîtra. La finalité du storyboard est ici de rendre le message intelligible, non seulement au grand public, mais aussi au client lui-même, qui peut alors vérifier que les qualités du produit sont vantées comme il se doit. Là encore, c'est un outil de contrôle et de retouche, qui permet aux différents intervenants de maîtriser le processus de création.

La publicité montre, de manière très claire, que le storyboard est un outil essentiel à la bonne compréhension de l'idée et de son expression, et ce quel que soit le support final, papier ou écran.

Un film sans mouvement ?

On comprend dès lors que les auteurs de BD soient particulièrement demandés. En effet, un storyboard, c'est une histoire en séquences. C'est donc le fondement même du métier de bédéaste. Il devient évident alors que les compétences graphiques du dessinateur de BD sont utiles aux publicitaires, qui travaillent sur des spots télé ou pour le cinéma. De là à dire que le storyboard est un film qui ne bouge pas, c'est sans doute rapide, comme définition, mais il y a une parenté évidente.

Toujours est-il que le dessinateur de BD se retrouve, quand il travaille dans la pub, avec une double exigence : l'exigence de l'agence qui l'emploie, d'ordre éditorial, et l'exigence du client, qui cherche, quant à lui, à faire passer un message. Si bien que la pression exercée sur l'auteur est deux fois plus pesante que dans le cas d'une BD «normale».

TÉMOIN

Stan & Vince *(storyboardeurs cinéma et dessinateurs BD : Vortex…)*

Partenaires de BD depuis les débuts, Stan & Vince ont débuté une carrière BD avec *Parasite* et *Eden* chez Zenda, avant de lancer la saga temporelle *Vortex* chez Delcourt. Aux États-Unis, ils ont dessiné Tarzan, Doc Savage ou le Shadow chez Dark Horse, et ont réalisé trois albums (*L'Imploseur*, *La Bombe* et *Godkiller*) en collaboration avec Benoît Delépine, chez Albin Michel. Ils ont travaillé sur des longs métrages comme *Dobermann*, *Blueberry*, *Catwoman* ou *Brocéliande*. Cette expérience leur a ouvert les portes de la publicité. Ils ont œuvré sur du storyboard de courts-métrages et de l'illustration de magazines, une expérience des plus complètes.

Vous avez travaillé dans la publicité et dans le cinéma. Est-ce que vous abordez le storyboard et la préproduction de chacun de ces métiers de manières différentes ?

Non, c'est un peu pareil. Quand on fait appel à nous, c'est en tant que dessinateurs pour assister le réalisateur et l'aider à visualiser ses idées. Du coup, nous devenons pour ainsi dire la main de quelqu'un d'autre. Généralement, on nous appelle à cause de notre façon «propre» de dessiner, qui permet de mettre au clair ce que veut le réalisateur concernant des scènes d'effets spéciaux, de cascades, de tournages avec des animaux, etc. On s'occupe rarement de séquences traditionnelles de dialogue, par exemple. En revanche, concernant nos propres projets audiovisuels, le storyboard nous permet de choisir une option ou une autre, une façon de raconter notre histoire ou une autre.

Est-ce que votre expérience BD vous rend plus compétents pour travailler dans la publicité ?

Pour l'audiovisuel d'une façon générale, oui. On ne peut pas nier les ponts entre ces deux métiers, qui sont pourtant très différents par ailleurs… Mais il s'agit toujours de raconter une histoire par un enchaînement d'images ! Il suffit de prendre en compte la réalité économique d'un tournage pour quitter l'univers de la BD (qui ne coûte rien) et entrer dans celui du film !

Vous avez également travaillé dans l'illustration de presse magazine. Là encore, le bagage BD a dû vous être utile ?

Finalement moins que pour le film. Là, c'est une question d'esprit plus que de technique de dessin. Si tu n'as pas la logique «dessin de presse», c'est mort ! Mais il faut aussi savoir que tous ces différents travaux, c'est souvent le hasard des rencontres qui nous les apporte, plus qu'une volonté de notre part de faire ci ou ça. La seule chose pour laquelle nous travaillons beaucoup, c'est pour réaliser notre premier film, car c'est une place qu'on ne confie pas au premier venu ! C'est une place qui se conquiert à force de patience et d'obstination !

Les images préparatoires…
D'abord, Stan & Vince passent par une version dessinée de leur récit (pour les décors, mais aussi pour les personnages)…

… et les images filmées !
… ce qui leur permet de rendre le cadrage et les lumières, une fois qu'ils passent derrière la caméra !

Le jeu vidéo, ça ressemble à du dessin animé, auquel on peut participer.
Et pourtant, ce n'est pas si simple...

Le storyboard dans les jeux vidéo

Game over

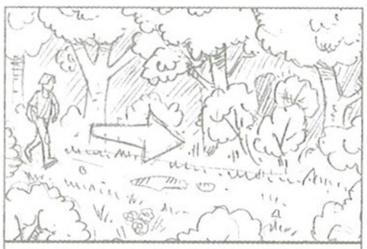
Les jeux vidéo s'adressent à un public qui participe à l'histoire. On parle donc, en ce qui les concerne, d'interactivité, le joueur agissant sur les personnages, le décor et l'histoire. De là, il semble clair que le scénariste, le storyboardeur, le graphiste et l'animateur ne s'adressent pas au joueur de la même manière. Ici plus qu'en BD, le storyboard est un outil pour les créateurs et ne sera jamais vu par les joueurs.

Petite lucarne

Le jeu vidéo se déroulant sur un écran (télé, ordinateur...), il emprunte par sa forme au cinéma ou à la publicité. Mais le travail du storyboardeur est de proposer aux concepteurs les différentes options envisageables par le joueur. Il y a donc la possibilité de travailler sur plusieurs choix possibles, ce qui multiplie les développements du scénario. Le *game designer* est donc en mesure de prévoir les tournants narratifs, où le joueur devra faire des choix.

Mise en forme

Le storyboard d'un jeu vidéo (ici, ***Lanfeust de Troy***, le jeu) se présente sous forme d'une succession de cases au format identique, correspondant à l'écran de la console. Les annotations sont placées sur le côté. Ce storyboard est ensuite mis en forme (voir ci-dessous) pour être envoyé pour approbation.



Plan 1: Plan large
Durée: 2 - 3 s

Action:
Lanfeust entre dans le champ (de caméra) et avance.

Dialogue:
L : **Ah, plus qu'une lieue et je serai à Glinin...**

Son:
Ambiance

Effets visuels:

Animations:
Marche

Plan 2: Plan rapproché/zoom in
Durée: 1 - 2 s

Action:
Lanfeust avance en se parlant à lui-même.

Dialogue:
L :... **où m'attendent le sage Nicolède et ma chère Cixi. Je vois ça d'ici...**

Son:
Ambiance

Effets visuels:

Animations:
- Marche
- Anime faciale sourire?

Plan 3: Plan moyen
Durée: 1 - 2 s

Action:
Insert Nicolède en train de parler.

Dialogue:
L : **Nicolède qui s'assure que j'ai utilisé les pouvoirs magiques de l'épée au pommeau d'ivoire de Magohamoth à bon escient...**

Son:

Effets visuels:
Décor flou?
Animations:
Attente/dialogue?

Si, dans la forme, le jeu vidéo ressemble au film ou au dessin animé, dans le fond, la démarche du scénariste et du storyboardeur est quelque peu différente : ils doivent anticiper les réactions du joueur et multiplier les hypothèses.

TÉMOIN

Nick Meylaender *(scénariste BD et game designer)*

Nicolas Meylaender a fait ses premières armes dans le monde des jeux vidéo, où il continue à officier comme scénariste *game designer*. Il est également bilingue et traducteur de *comics* américains. Enfin, il écrit des scénarios de BD, notamment la série *Exécutrices Women* dans la collection « Shogun » des Humanoïdes Associés. Dessinateur lui-même, il fournit à ses artistes storyboards et croquis.

Dans le cadre d'un jeu vidéo, où et comment le storyboard intervient-il ?

Le storyboard intervient dans plusieurs cas :
– Pour les séquences cinématiques : les petits films d'introduction, entre les niveaux et à la fin du jeu. Le storyboard est alors le même que celui d'un film cinématographique.
– Pour des éléments de mise en scène au cours du jeu : pour présenter un personnage dans l'écran de sélection, par exemple, pour l'apparition d'un « boss » (ennemi de fin de niveau) ou pour montrer au joueur qu'en appuyant sur la manette A, il a ouvert la porte B mais il a en même temps libéré le monstre C…
– Pour certaines actions à mener : positionnement d'un personnage pour se mettre en mode « combat/attaque », quand un « ennemi » entre dans sa « zone d'action », par exemple, ou pour décomposer des figures acrobatiques en skateboard.

Quels objectifs vise le storyboard, et à qui est-il destiné, dans la chaîne de production ?

Le storyboard s'adresse à tout le monde, en fait. Son objectif est de rendre compréhensible ce qui le serait difficilement avec des mots : un dessin avec des flèches pour indiquer les mouvements, c'est un langage universel. Il est destiné en premier lieu aux graphistes, aux animateurs et aux programmeurs, mais aussi au producer *qui gère les tâches à réaliser et les plannings, puis à d'autres intervenants, comme l'ingénieur du son, voire même aux comédiens qui feront les voix off, sans parler des équipes marketing et des détenteurs de licences, quand le jeu est une adaptation d'une œuvre originale ou des agences de pub, quand on fait du* « product placement » *dans le jeu.*

Quelles différences pourrais-tu noter entre le storyboard de jeu et le storyboard de BD ?

Déjà, sur un storyboard de jeu, on met des flèches pour indiquer les mouvements de caméra ou des personnages alors qu'en BD, la caméra est fixe et les mouvements des personnages sont généralement indiqués par des virgules graphiques.
Quand je fais un storyboard de BD, j'y intègre les dialogues dans des bulles, ça me sert entre autres de « premier jet » d'écriture. Sur le storyboard de jeu, les dialogues sont écrits en marge avec des indications de durée, d'effets sonores et visuels, de mouvements de caméra, etc., éléments qui n'ont pas lieu d'être en BD (hormis les onomatopées). De plus, sur un storyboard de BD, je fais une mise en page, avec des cases de formats variables, et je dois tenir compte de la « chute » de la fin de page, que ce soit un gag ou du suspense. Sur un storyboard de jeu, le cadrage reste le même que sur un storyboard de ciné : le format de l'écran. La dynamique se passe dans la case/l'écran et non pas autour, comme ça peut être le cas en BD où l'image a la possibilité de sortir du cadre.

Le storyboard est une sorte d'écriture.
Ou, plus précisément, c'est la continuation et la validation de l'écriture.
Une sorte de correctif...

Faisons le point

Faire le tour d'horizon des différents métiers d'écriture a été très utile. Le storyboard est une étape, que nous avons tous en commun, et même si la technique varie parfois, d'un métier à l'autre, l'enjeu demeure le même : concrétiser, corriger et valider ce qui a été écrit, afin de préparer le travail des intervenants plastiques (dessinateurs, designers, animateurs, coloristes, accessoiristes, décorateurs...).

Un outil, plusieurs médias

D'une part, nous avons pu comparer les méthodes de travail et comprendre les exigences de chacun de ces métiers (cinéma, télévision, publicité, jeux vidéo...). Cela nous a permis de voir comment la BD peut emprunter aux habitudes et pratiques de ces corporations pour développer des outils plus efficaces encore (la numérotation des bulles, par exemple, est une astuce très utile). Les différents témoins venus rendre compte de leurs activités ont bien démontré que les passerelles sont nombreuses entre la BD et d'autres médias de divertissement, tels que le cinéma ou le dessin animé. Il s'agit donc d'activités voisines, qui se copient et s'influencent.

À ce titre, d'ailleurs, n'oublions pas que le cinéma et la bande dessinée sont nés ensemble, à la fin du XIX^e siècle, et se sont influencés dès les premières années. Des séquences désormais mythiques comme « l'arroseur arrosé », cité par Éric Rohmer, dont nous reprenons les propos en introduction, ont été traitées dans les deux formats (au cinéma par les frères Lumière, en BD par Vogel et Christophe), chacun apportant sa pierre à l'édifice. Les deux supports ont développé un langage, des astuces et un style de manière concomitante. Il n'est donc pas étonnant que cette influence réciproque continue de nos jours. Sentez-vous donc libre de piocher dans des films, des séries télé ou des dessins animés, autant de trucs et d'astuces méthodologiques, qui vous seront nécessaires.

Entre texte et image

D'autre part, le storyboard est une suite logique de l'acte d'écriture. C'est même la deuxième partie de l'écriture proprement dite. Les deux étapes ne sont pas hermétiquement séparées, loin de là. Bien au contraire, il s'opère un va-et-vient entre l'écriture du scénario et la réalisation du storyboard. Nous l'avons dit à de nombreuses reprises, et nous le répétons encore : travailler sur le storyboard permet de corriger les détails de l'écriture (les oublis, les imprécisions, les ellipses malencontreuses...). C'est le moment où l'on ajoute une case, où l'on déplace une séquence, où l'on enlève une réplique...

Dans la création artistique, il n'y a pas toujours de cloisonnement hermétique entre les étapes de travail. Autant que faire se peut, on doit terminer le scénario avant d'entamer le storyboard, et seulement après attaquer le dessin des planches. Mais en pratique, on sait fort bien qu'une étape déborde sur l'autre. Le storyboard, c'est aussi de l'écriture parce que, après avoir dessiné les croquis de la planche, vous allez peut-être corriger une case ou une bulle, et donc changer le script de la page en question.

C'est d'ailleurs tout à fait normal. Comme nous l'avons dit, le storyboard est la dernière grande étape de correction. Donc considérez ce moment comme l'occasion de relire et de corriger une dernière fois ce que vous avez écrit. Après avoir fait votre « relecture texte » (fautes d'orthographe, sens, logique du récit, cohérence...), faites donc une « relecture image », à l'occasion du storyboard. N'ayez pas peur de changer, de recommencer. Pour avoir une version définitive, vous pourrez corriger sur le script ce que le storyboard vous aura désigné comme étant des erreurs et des imprécisions.

Faire et défaire, c'est travailler. Et le storyboard est le meilleur outil de contrôle qualité, que vous ayez à votre disposition...

3 Technique du storyboard

Après avoir passé en revue les différents métiers qui font appel au storyboard, il est temps d'entrer plus avant dans la matière et de décortiquer en détail l'aspect technique de cette étape du travail.

Un récit, c'est un certain nombre de séquences placées dans un ordre narratif déterminé. Il est donc important d'identifier les séquences de l'histoire à raconter, avant de se mettre à écrire.

Du scénario à la page : le séquencier

Qu'est-ce qu'un « séquencier », en BD ? Cet outil fort utile au scénariste permet de visualiser, de manière synthétique, le contenu et le déroulement de l'album que l'on s'apprête à écrire.

Un séquencier, comment ça marche ?

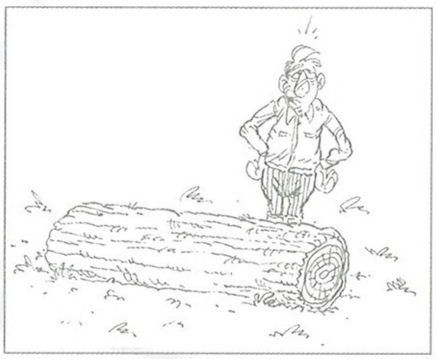
Il s'agit d'une liste des pages de l'album (souvent, un album fait 46 pages). À chaque page, le scénariste associe un petit résumé d'une ligne ou deux, en phrases courtes, qui couvre l'action de chacune des pages. Si l'album fait 46 pages, le séquencier doit comprendre 46 paragraphes. Dans une histoire courte de dix pages, il faudra dix paragraphes.

Cet outil vous permet de savoir comment chaque page va débuter et se conclure, et comment les pages se succèdent et s'articulent. Le séquencier vous aide à lister les péripéties et à visualiser celle qui sera la conclusion de la page. Pensez à toujours faire de la dernière case une surprise, afin de susciter l'intérêt de votre lecteur. Comme les pages sont numérotées, il est facile de repérer les pages paires et impaires. C'est important : les pages impaires, à droite, appellent à tourner la page pour lire la suite.

Les avantages du séquencier

Ce résumé d'une ligne ou deux par page permet de contrôler le rythme du récit, de le montrer au dessinateur ou à l'éditeur afin qu'ils puissent faire leurs commentaires, et de distribuer les informations clés. Cela offre une vision synthétique. En quelques mots, tout y est résumé. L'ensemble du séquencier résume l'album, ce qui permet de vérifier que l'on n'a rien oublié.

L'autre avantage du séquencier est de visualiser la longueur respective des séquences, et de corriger si besoin est : raccourcir une séquence trop longue, qui empiète sur le reste de la narration, ou rallonger une séquence trop courte, qui mériterait d'être plus étalée afin de présenter telle information. Nous vous conseillons de numéroter vos séquences en début de ligne, en CAPITALES pour que cela se voie bien : ainsi, en plus du résumé de chacune des pages, vous avez également le nombre de séquences, et le nombre de pages, sur lesquelles elles s'étalent.



D'un bloc !
Au départ, votre récit est d'un seul tenant. Un tronc qu'il convient de ramifier…

Débiter

Il est donc conseillé de découper votre récit en plusieurs parties facilement identifiables. C'est en les assemblant, et en vérifiant les jointures, que vous construirez votre narration.

Les trois unités théâtrales

La règle des trois unités, qui définit le théâtre classique du XVII[e] siècle, a encore son influence sur les narrations modernes. On peut s'en servir pour définir les séquences. L'unité de temps impliquait que l'action ne dût dépasser une «révolution de soleil», comme le spécifiait Aristote, soit une demi-journée ou une journée. L'unité de lieu imposait que l'action dût se dérouler dans un même lieu. Et l'unité d'action obligeait que tous les événements dussent être liés et nécessaires.

Chaque séquence répond aux trois unités, l'action se déroule dans un lieu et un temps définis. Dans un scénario de film, c'est le changement de lieu ou de temps qui définit le changement de scène. Les changements de personnages (arrivée ou départ d'un protagoniste) servent souvent de rupture. L'arrivée d'un nouveau personnage définit une nouvelle action, donc une nouvelle séquence.

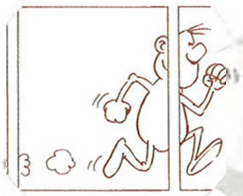
La règle des 15 séquences

Une règle tacite, mais souvent employée, consiste à compter les séquences dans le script. Quinze séquences par album semblent une bonne moyenne : cela revient à changer de séquence toutes les trois pages. En dessous (une douzaine de séquences), on peut encore ajouter «de la viande autour de l'os», s'attarder sur tel personnage, tel événement, telle péripétie. Au-delà de vingt séquences par album, le rythme est peut-être trop rapide. Mais entre quinze et vingt séquences, vous obtenez un album où il se passe plein de choses.

De l'importance des *thumbnails*

C'est là que l'usage des *thumbnails*, c'est-à-dire de petits croquis rapides qui mettent sommairement en place les différents éléments de la page, est essentiel. Utiliser de petits croquis permet de visualiser très vite le résultat, et de corriger tout aussi vite, si besoin est. Corrections et retouches sont d'autant plus légères que vous n'avez pas trop avancé dans la réalisation de l'album.

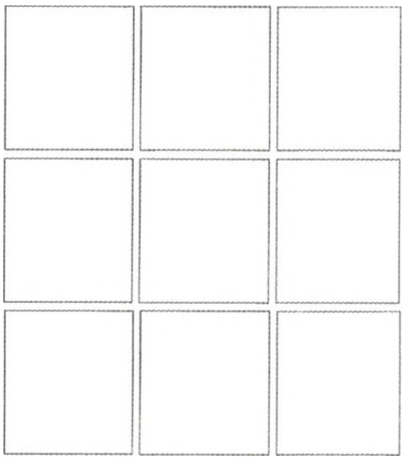
Les corrections peuvent s'opérer sur le contenu d'une page, mais également sur le déroulement du récit. Vous pouvez déplacer une séquence, intervertir deux pages, changer un enchaînement. Toutes les transformations sont les bienvenues, si elles sont au service de l'histoire.



La BD étant un support papier, à l'intérieur duquel des cases s'imbriquent ensemble, la narration BD n'est pas seulement affaire d'enchaînement d'images, mais aussi de composition et de circulation du regard.

De la page à la case : le montage

Linéarité : le *strip* élémentaire
La BD se définit par la séquence, c'est-à-dire par l'enchaînement des cases l'une après l'autre dans le sens de lecture. Les premiers *strips* de presse se présentaient de cette manière, à la fin du XIX^e^ siècle.



Tabularité : sur la page entière
Quand la place le permettait, les *strips* s'étalaient sur la page entière. Cela a donc donné la planche de BD, une succession de *strips* ou de bandes.

Comme nous l'avons précisé au début de la deuxième partie, le découpage et le montage sont deux étapes différentes de la segmentation du récit. Vous savez ce que vous allez raconter dans la page, mais vous devez préciser ce que chaque case doit contenir.

Pas à pas

Procédez en plusieurs étapes :

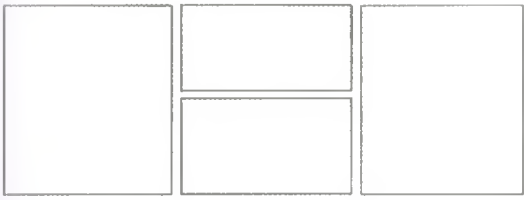
– D'abord le découpage, qui consiste à choisir les moments clés de la page, c'est-à-dire ce que vous placez dans les cases. Une suite d'actions représentatives et essentielles à la bonne compréhension du récit.

– Le montage, étape suivante, consiste à agencer ces images (pas encore dessinées, ou seulement à l'état de croquis). Ceux qui ont joué au fameux Tetris visualisent les façons dont les briques de couleurs s'agencent pour former des murs compacts. Le montage des planches de BD (aussi appelé « composition ») procède de la même manière. Nous consacrons ce chapitre aux différentes possibilités.

– La troisième étape est celle du cadrage, que nous abordons plus loin, et qui s'intéresse au contenu de chacune des cases.

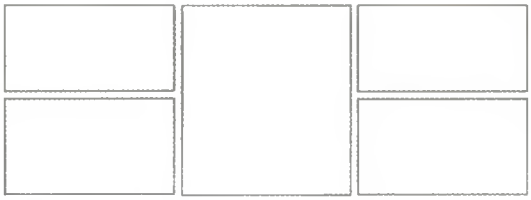
Les différentes cases

Nous pouvons faire une petite liste des compositions les plus usuelles en BD. Il s'agit des agencements les plus conventionnels, que nous représentons sous forme de schémas. Là encore, vous n'avez pas à vous limiter à ces premiers choix. Une fois que vous avez intégré leur fonctionnement, libre à vous de les mélanger dans vos propres compositions.



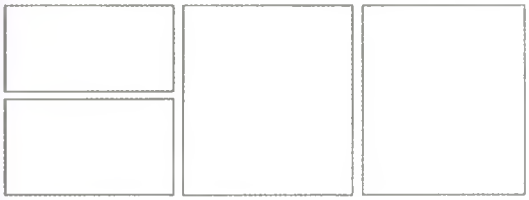
Modèle 1/2/1

Selon la classification de Renaud Chavanne, voilà une variation de juxtaposition possible : la case du centre est divisée en deux petites cases, celle du haut se lisant avant celle du bas.



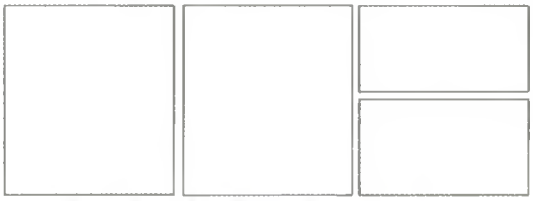
Modèle 2/1/2

Mais l'inverse est possible : les cases 1 et 3 sont divisées. L'ensemble fonctionne par contraste, et cela crée des ruptures de rythme, que vous pouvez mettre à profit pour placer des gros plans, par exemple.



Modèle asymétrique 2/1/1

Toujours selon la classification de Renaud Chavanne, il existe la possibilité de commencer la bande par une case doublée…



Modèle asymétrique 1/1/2

… ou de conclure par une case doublée. Tout est question d'effet !

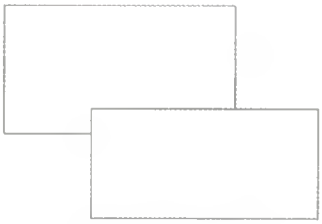
Juxtaposition

La première de ces figures est la juxtaposition. Il s'agit de la forme élémentaire (voire primitive) de la BD, qui consiste à placer côte à côte des cases, dans le sens de la lecture (de gauche à droite chez les Occidentaux, comme une ligne de roman ou d'article). La juxtaposition horizontale a donné naissance à la fois à la bande et au *strip*. À cela, on a ajouté une juxtaposition verticale, qui, à la base, est une suite verticale de juxtapositions horizontales (on est donc passé de la linéarité – une bande – à la tabularité – une planche).

Dans la BD franco-belge, la planche est traditionnellement divisée en quatre bandes, alors que dans les *comics*, il s'agit plutôt de trois bandes. Ces distinctions tendent à disparaître, le nombre de bandes se réduisant et les cases exotiques (verticales de la hauteur de la page, par exemple) rompant la construction.

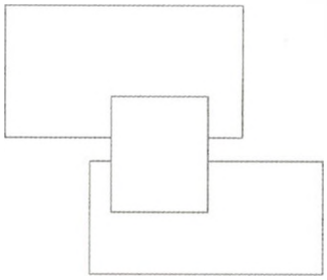
Cependant, une construction en trois bandes de trois cases chacune constitue une sorte de mètre étalon, de repère. Cette structure de base peut être déclinée. Nous reprendrons ici la distinction proposée par Renaud Chavanne[1], qui définit la bande de trois cases comme un *strip* élémentaire. Il part ensuite du principe que l'une de ces trois cases peut être divisée en deux cases plus petites de moitié. Dès lors, il s'agit d'un jeu de combinatoire. Cette construction est fréquente chez les tenants de la ligne claire et de l'école de Bruxelles, comme Edgar P. Jacobs, que Renaud Chavanne prend pour objet de son étude.

[1] Renaud Chavanne, « Un compositeur nommé Jacobs : Edgar P. Jacobs et le secret de l'explosion », in *Bananas* n° 1, printemps 2006.



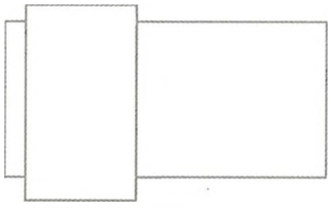
Superposition simple

Dans sa forme basique, la superposition montre deux cases se chevauchant partiellement. Cette figure crée un chaînage d'une case à l'autre, guidant le regard du lecteur.



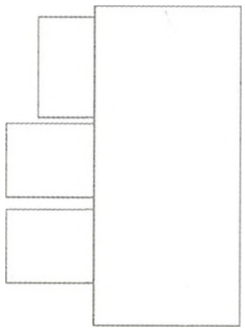
Superposition en pont

Dans cette configuration, la case centrale sert de pont entre la première case et la troisième. Là encore, l'œil du lecteur est guidé par cet agencement.



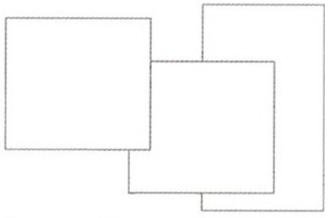
Superposition latérale

Dans cet agencement, la case qui se superpose à l'autre est disposée vers l'un des côtés. Cela permet de jouer sur la composition de chacune des cases, mais aussi sur les axes vertical et horizontal.



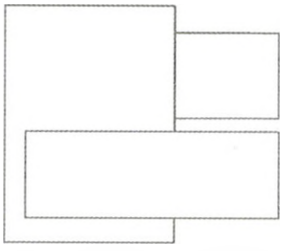
Superposition en série

Ici, la grande case se superpose au-dessus des trois autres.



Superposition en strates

Les trois cases sont disposées comme des tuiles sur un toit, chacune débordant sur la suivante. Là encore, l'assemblage guide le regard.

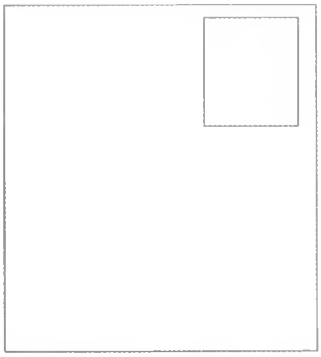


Superposition hiérarchisée

Ici, les cases s'articulent de manière plus complexe, débordant les unes sur les autres et indiquant un sens de lecture.

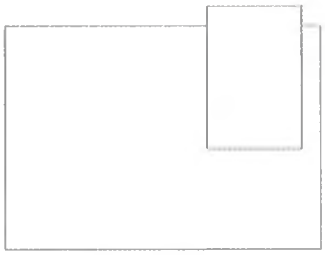
Superposition

La superposition est un montage où une case vient déborder sur une autre. Cela crée des effets de profondeur et hiérarchise l'ensemble de la planche, en fonction de l'importance thématique ou visuelle des images. Cela permet aussi de classer les images entremêlées dans un ordre chronologique, et de guider l'œil du lecteur, la case qui déborde servant de flèche vers la case qui se trouve « derrière ».



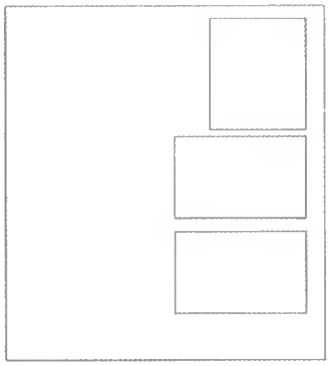
Incrustation simple

La petite case est placée entièrement dans la surface de la grande.



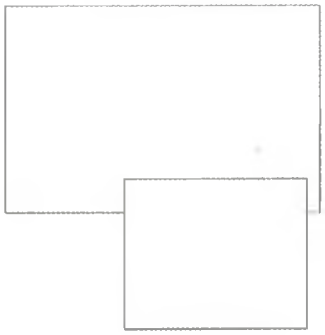
Incrustation majeure

La petite case dépasse en partie, mais de peu, de la grande case. Cela permet de la mettre en valeur en la décalant, en la faisant ressortir.



Incrustation en série

Plusieurs petites cases sont placées dans la surface de la grande case. Il peut par exemple s'agir de gros plans de personnages, que l'on voit en plan large dans la grande case.



Incrustation mineure

La petite case déborde beaucoup de la grande. Elle est donc mise en valeur, mais comme l'œil la suit, elle indique également un sens de lecture de la planche.

Incrustation

L'incrustation est une forme particulière de superposition. Dans le langage de la critique et de l'analyse de la BD, superposition et incrustation sont appelées «vignettage[1]». Nous prendrons en considération des superpositions majeures (quand la case du dessus déborde largement sur la case du dessous), des incrustations (qui sont en fait des superpositions totales) et des superpositions mineures. L'incrustation montre une petite case (ou plusieurs) entièrement placée dans la surface d'une case plus grande. Cet effet peut suggérer des zooms, des simultanéités...

Surimpression

La surimpression est un mélange de plusieurs images dans un ensemble plus vaste, à l'intérieur d'une même case. À la différence du fondu (emprunté au cinéma), les formes sont finies, complètes et fermées, mais mêlées. La surimpression peut mélanger des plans radicalement différents (un gros plan au milieu d'un plan d'ensemble, par exemple...).

[1] Terminologie employée par Chasselat, notamment dans son cours en Arts plastiques à l'université Paris VIII.

Cadrer l'image, c'est choisir ce qui figure dedans, et ce que l'on exclut de la représentation. Une affaire de choix et d'effets !

Le cadrage

Nous arrivons à la troisième étape de la création des pages de BD : le cadrage. Ce chapitre s'intéresse donc au contenu des cases, à la manière dont les personnages sont mis en valeur et éclairés. Ce chapitre montre comment tout mode de narration visuelle a recours aux mêmes stratagèmes. Vos connaissances cinématographiques sont les bienvenues. S'il est souvent erroné de qualifier la narration BD de «cinématographique», il est ici assez utile de connaître les différents cas de figure que nous allons présenter.

Cette présentation n'est pas exhaustive, et libre à vous, en fonction de votre inventivité et de votre virtuosité, d'essayer des figures nouvelles, complexes, difficiles. Cette petite liste permet au moins de «réviser les fondamentaux», comme on dit.

Autre précision, de taille également : pendant que vous écrivez votre histoire, vous entamez en même temps les découpage, montage et cadrage. Les trois étapes se confondent, elles sont plus simultanées que successives. L'habitude et la pratique vous permettront de gérer de mieux en mieux ces trois niveaux de création, que nous avons distingués à des fins de clarté.

Cadrer et centrer

Cadrer, c'est placer un objet dans une image. On a tendance, naturellement, à le centrer...

À droite...

... mais il est possible de le décentrer, afin de jouer sur le plein et le vide. Le regard du lecteur va de la gauche vers la droite, et ce déplacement sur la case induit un temps qui passe. Ce genre de composition permet de marquer le temps qui passe. Si vous placez des dialogues dans la partie inoccupée, vous pouvez donc jouer sur l'attente et le rythme...

... ou à gauche.

À l'inverse, si vous placez le personnage sur la gauche de l'image, vous induisez que le temps s'écoule «après» lui. Dans les deux cas, vous pouvez faire traîner l'action et ralentir le récit.

Plongée/contre-plongée

Un cadrage «normal» implique que la caméra est placée à la hauteur des personnages. Quand vous placez votre caméra sous les personnages ou au-dessus d'eux, vous obtenez des effets dits de «plongée» ou de «contre-plongée», selon que le personnage est vu du dessus ou du dessous.

Cadrer en plongée peut permettre de montrer le personnage dans le décor, et d'insister sur sa solitude ou sur l'immensité du lieu. Le cadrer en contre-plongée peut servir à rendre sa force, sa puissance ou la surprise. Mais il est possible d'inverser les effets. Souvent, pour montrer qu'un personnage est plus grand et plus puissant que les autres, on le cadre en contre-plongée, pour insister sur sa taille. Si l'on inverse le cadrage et qu'on utilise la plongée, on peut mettre en valeur la place qu'il prend dans la pièce, et montrer qu'il pousse les autres personnages des épaules. Tout est affaire de sensibilité, donc !

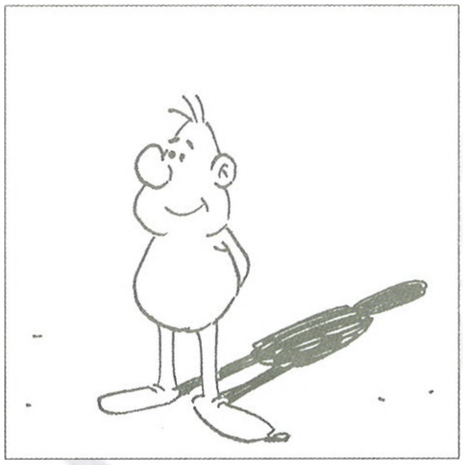
Gros plan

Le gros plan se consacre à mettre en valeur un objet, qui prend alors toute la place dans l'image. Souvent, on fait un gros plan sur un visage. Parfois, c'est sur une main, une partie du corps ou un objet.

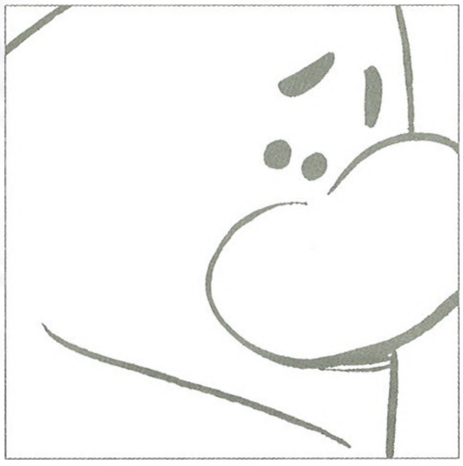
Vous pouvez mixer cet effet avec une profondeur de champ : au premier plan, vous placez un objet en gros plan, et au second plan, vous montrez un autre objet. Cela établit une distance visuelle et une hiérarchie dans la signification.

Plan américain

Un personnage cadré en plan américain est vu de la ceinture au visage. Tous les éléments qui véhiculent l'expression (traits du visage, mais aussi mains et bras...) sont alors présents à l'image. C'est le plan le plus efficace pour mettre en scène des dialogues et des rencontres avec les personnages.

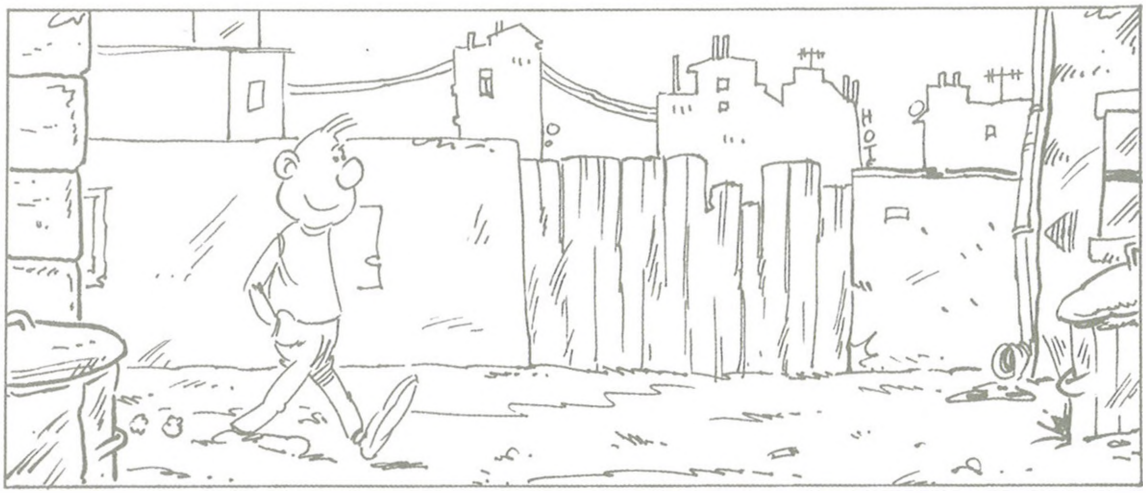


Vertigineux !
Quand vous placez la caméra au-dessus de votre personnage (plan en plongée), vous donnez des informations sur sa place dans le décor. C'est essentiel pour que le lecteur s'y retrouve ! N'hésitez pas à placer une ombre pour bien « poser » votre personnage au sol !



De très près !
Un gros plan est toujours une image forte. À utiliser avec parcimonie, le gros plan permet d'attirer l'attention du lecteur sur des éléments importants de votre récit.

Hommes troncs !
Le plan américain permet de mettre en valeur ce qui véhicule l'expression chez les personnages : leurs mains et leur visage.



Toile de fond
Un plan d'ensemble, utilisé comme une première case d'une nouvelle séquence, sert d'*establishing shot*, c'est-à-dire de « case de présentation », pour donner un maximum d'informations au lecteur concernant le décor et la place qu'y occupe le personnage.

Plan large et « *establishing shot* »

« *Establishing shot* » désigne les grandes cases de début de séquence, dont la fonction est de situer le lieu et le décor de l'action. Souvent, ce sont des angles larges ou panoramiques, qui prennent de la place dans la case. Le terme commence à se répandre dans le jargon des bédéastes français, mais on dit encore beaucoup « case de décor » ou « case d'exposition ». Ces cases permettent de marquer les ruptures et les passages d'une séquence à une autre.

Plusieurs plans et profondeur de champ

Dans une image, la profondeur de champ permet de rendre l'aspect tridimensionnel, en spatialisant le personnage et le décor dans lequel il se situe. On peut superposer dans une même image l'avant-plan (ce qui se situe le plus près du lecteur), le second plan et l'arrière-plan (ce qui se situe au loin, « au fond » de l'image).

Dans un scénario de BD, il n'est pas interdit de préciser au dessinateur ce qu'il faut placer au premier plan ou ailleurs. Ainsi, prévoyez dès l'écriture, où se situent les différents éléments que vous voulez voir figurer dans l'image.

Au niveau du dessin, la présence de plusieurs plans requiert quelques astuces graphiques pour bien distinguer les différents éléments. Nous conseillons de graisser (d'épaissir) les traits de contours des éléments du premier plan, afin qu'ils se distinguent des éléments du second plan. Vous pouvez aussi appliquer différentes valeurs de lumière (avec des lignes claires pour les objets éclairés, des aplats noirs ou des hachures pour les objets ombragés) pour bien séparer les plans.

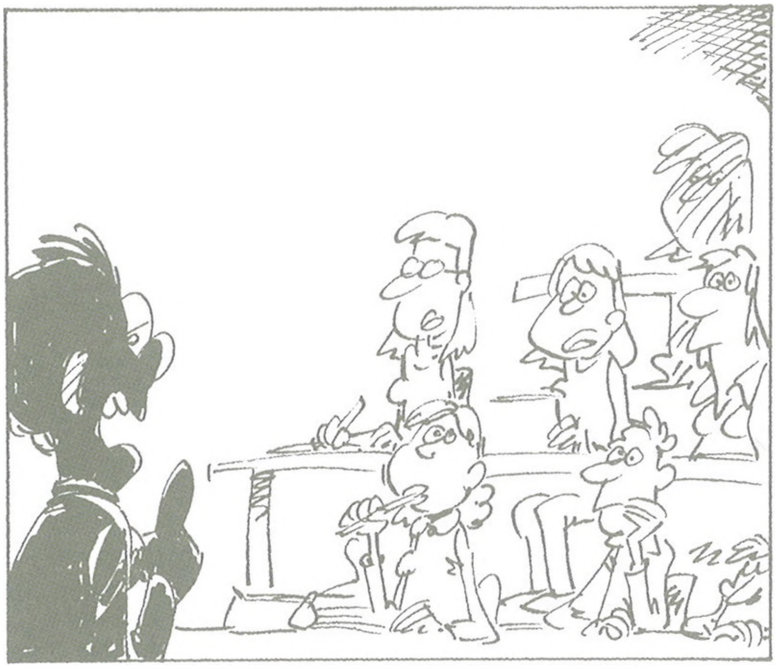
Mise en perspective
Dans cette case, la profondeur de champ est rendue par la présence d'un personnage au premier plan, de Flynn au second plan, et de véhicules en arrière-plan. L'ensemble s'inscrit dans une perspective qui renforce la profondeur.

Champ/contrechamp

Le champ/contrechamp est un outil narratif très efficace, qui vise à montrer successivement un point de vue puis son point de vue opposé. Par exemple, dans une scène de discussion entre le personnage A et le personnage B, utilisez une première case pour montrer le personnage A de face (champ), puis servez-vous de la case suivante pour montrer son interlocuteur, le personnage B (contrechamp). L'effet sera d'autant plus fort si, dans la deuxième case, vous montrez le personnage A de dos. Le lecteur fera instinctivement le lien entre les deux images.

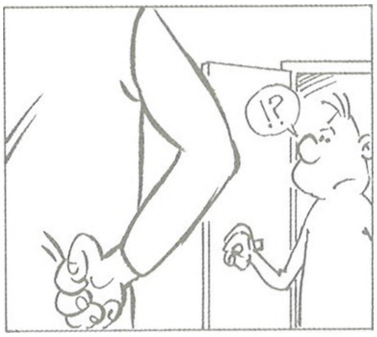
De l'air !

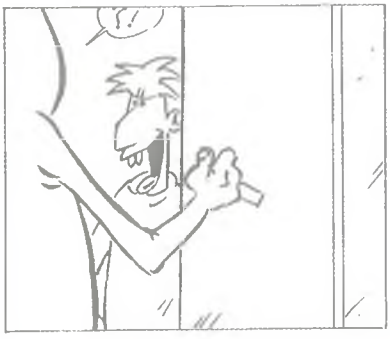
Attention à ne pas trop serrer ce que vous mettez dans la case. Trop de personnages, trop de décors dans un espace trop petit finissent par annuler tout relief et toute profondeur. Faites circuler du vide autour de vos personnages, et supprimez si besoin des éléments (parties de décor, fond...) pour que les héros ressortent plus facilement !



Ombre et lumière

Dans cette image, le premier plan est placé dans l'ombre, ce qui permet de le distinguer du second plan. N'hésitez jamais à utiliser des éclairages tranchés pour vos mises en scène.





Retrouvailles

Le champ/contrechamp permet de rendre vivantes toutes les rencontres entre deux personnages qui se parlent. Ainsi, en case 1, Flynn entre dans la pièce et, en case 2, il trouve face à lui... son diabolique ennemi, James Eyroll !

La BD, c'est un mélange de texte et de dessin. Mais plein d'autres ingrédients viennent relever la sauce, lui donner encore plus de piquant!

Visualiser les outils textuels

Les personnes peu habituées à lire des BD hésitent toujours : doit-on accorder l'attention au texte ou au dessin ? En fait, la BD est un habile cocktail des deux, mais elle fait également appel à d'autres éléments : onomatopées, idéogrammes, traits de mouvements. Dans le storyboard, pensez à placer ces éléments dans votre page pour ne pas les oublier et pour vérifier qu'ils entrent en harmonie avec le récit.

Les chiffres et les bulles

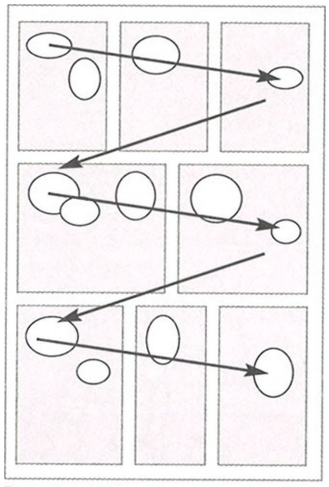
La dessinatrice Anne Rouvin, qui dessine *AKAdemy*, dont elle assure désormais le storyboard en plus du dessin, a une opinion sur l'importance des bulles : « D'une part, les bulles font partie du "graphisme" de la page, et doivent être placées de manière équilibrée, et d'autre part, elles contribuent à la fluidité de la narration grâce à la circulation de l'œil d'une bulle à l'autre. Je me suis rendu compte qu'il fallait gérer des diagonales, des lignes de force narratives et des axes de lecture, qui utilisent autant les bulles que le dessin, ce qu'un dessinateur a tendance à oublier au début. »

De fait, nous sommes dans le monde de l'écrit, et l'œil du lecteur s'arrête sur ce qui est rédigé. L'emplacement des bulles est donc primordial. Suivez le principe des lacets, qui guide le mouvement de l'œil sur la page. N'hésitez pas à placer les bulles sur votre storyboard. Donnez-leur des numéros pour bien les repérer.

Pensez qu'un scénariste ne précise pas toujours si les personnages se placent à gauche ou à droite dans la case. En revanche, il donne un ordre précis aux répliques prononcées. Donc, selon le sens de lecture occidental, le personnage qui parle en premier se situe vers la gauche, et le personnage qui lui répond est plutôt vers la droite. Gardez ceci en tête quand vous mettez en scène, cela évitera de devoir emmêler les queues de bulles, ou de corriger le contenu des dialogues...

Comme au théâtre

Les récitatifs sont de petits blocs de texte accompagnant les cases et fournissant des informations complémentaires (répondant souvent aux questions « où ? quand ? qui ? »). Les récitatifs ont également pour fonction de donner à



Lacets et virages

Ne perdez jamais de vue que l'œil du lecteur s'arrêtera sur les choses écrites. L'emplacement des bulles sur la page vous permettra de le guider parmi les informations importantes.

Didascalies

Comme les didascalies de théâtre, les récitatifs donnent des informations complémentaires au contenu des images. Ils peuvent faire également office de voix off, comme dans les romans policiers ou les polars ciné. Il est recommandé alors d'utiliser des guillemets pour bien les différencier.

Symbolique
Les idéogrammes interviennent de manière discrète. Ici, les petits cœurs et les étoiles rendent le sentiment amoureux. Les idéogrammes peuvent fonctionner en tandem avec les onomatopées.

Goutte à goutte
Les gouttes de sueur de ce personnage ne sont pas réalistes. Elles fonctionnent comme un symbole, exprimant la fatigue et la colère.

lire les voix off des personnages. Ils sont souvent de forme rectangulaire et d'une autre couleur, afin de bien les distinguer des bulles de dialogues.

Ces mots qui font du bruit

Les onomatopées sont des traductions littérales des bruits que font les objets, les animaux et les personnages de BD. Ces bruits sont variés dans leurs transcriptions (BOUM, TCHAC, TIC-TIC, VLAN, TAGADA, BRAOUM, PLOC-PLOC-PLOC, WHIZZ...). La langue américaine intègre des mots onomatopéiques. La langue française permet en BD, parfois aussi, de créer de «fausses» onomatopées. Par exemple, comme Régis Franc, on peut imaginer les bruits que font les semelles d'un joggeur, quand il court : JOGG-JOGG-JOGG ou bien TROTT-TROTT-TROTT.

La BD permet de «dessiner» les onomatopées de multiples façons : majuscules ou minuscules, lettres noires ou lettres de couleur, lettres bâtons ou lettres cursives... C'est à la discrétion du dessinateur, dont le seul impératif est que ce soit lisible.

Il n'est pas impossible de mêler les onomatopées au décor. Les sons peuvent passer, par exemple, derrière le personnage du premier plan, ce qui donne un effet de profondeur et d'encerclement sonore. Tout est possible, mais restez lisible !

Niveau symbolique

La BD utilise aussi beaucoup d'idéogrammes, des symboles qui n'appartiennent ni au registre de l'image ni au registre du texte. Il s'agit, par exemple, des étoiles autour de la tête d'un personnage assommé, ou de la lampe qui s'allume au-dessus de la tête de celui qui vient d'avoir une idée. Les idéogrammes sont des métaphores visuelles qui restituent des émotions et véhiculent des informations. Ils sont plus commodément employés dans la BD humoristique, mais leur usage n'est pas prohibé pour la BD réaliste.

Vite !
Ici, les traits de mouvements décrivent à la fois les moulinets des jambes et l'avancée du personnage (petits arrondis près des épaules, pour indiquer le déplacement du corps). L'effet est soutenu par des idéogrammes, tels que les gouttes de sueur et le petit nuage de fumée.

Déplacements

Enfin, les traits de mouvements permettent de rendre le déplacement dans une image qui, par essence, est immobile. Les traits de mouvements servent bien entendu à montrer le geste du personnage (de droite à gauche, de haut en bas...). Mais ils traduisent aussi sa vitesse. Plus les traits de mouvements sont nombreux, plus le personnage va vite. Si, derrière les traits de mouvements, le décor est effacé, cela signifie que le personnage va tellement vite qu'on ne voit plus l'arrière-plan. C'est, enfin, une manière d'attirer l'attention du lecteur sur le déplacement et d'induire une durée, un ralentissement ou, le plus souvent, une accélération.

Voilà, vous avez tous les outils à disposition, et vous savez théoriquement comment ça marche. Mais révisons une dernière fois...

Faisons le point

Faites simple...

L'essentiel, dans la bande dessinée, c'est la clarté. Peu importe ce que l'on raconte, et peu importent les outils que l'on utilise, l'important est que le récit soit clair et fluide. Il peut être complexe, mais la fluidité de ce qui est raconté aidera justement à comprendre les ressorts de l'intrigue. De même, si l'on veut rendre un passage particulièrement obscur, un moment difficile dans la vie du héros, son incompréhension face aux incohérences de ce qui lui arrive, il faut que tout le reste du récit soit limpide, afin de rendre le contraste du mystère, de l'énigme, de l'angoisse devant l'inconnu. Là encore, la clarté sert le récit en renforçant les contrastes et les ruptures de rythme.

Soyez le plus limpide, le plus clair, le plus simple possible. Un bon test pour vérifier si votre narration est claire et fluide, à effectuer au moment du storyboard, est de dessiner le croquis de la planche sans les bulles. Nous sommes dans un monde de l'écrit. L'œil du lecteur de BD s'arrête par réflexe et habitude sur ce qui est écrit (bulles, récitatifs, onomatopées...). Dessinez votre storyboard sans texte et donnez-le à « lire » à quelqu'un d'extérieur au projet. S'il parvient à résumer ce que font les personnages, alors votre page est claire et limpide, l'enchaînement des cases se fait sans problème.

Pensez toujours à utiliser des compositions simples. Distribuez les cases en bandes, comme les lignes d'un roman. Ainsi, vous faciliterez la lecture, et vous rendrez plus percutante une composition éclatée. L'effet de contraste n'en sera que plus fort, et la page avec une composition exotique marquera davantage les esprits. Là encore, tout est affaire de contrastes !

Mais pas trop

De nombreux outils sont à votre disposition. Libre à vous d'en employer peu ou plein. Jouez sur la variété des techniques, mixez textes, images et idéogrammes. Vous pouvez jouer la carte de la profusion : aux États-Unis, Howard Chaykin, aidé du lettreur Ken Bruzenak (sur ***American Flagg !***), ou le tandem Walt Simonson et John Workman (sur ***Mighty Thor***) entassaient traits de mouvements, idéogrammes et onomatopées dans une narration complexe. En France, on songera à Greg dans ***Achille Talon***, ou aux lettrages exotiques pour marquer les accents des personnages dans ***Astérix*** (du gothique pour les Goths, des pictogrammes pour les Égyptiens...).

Attention cependant à ne pas tomber dans le trop-plein. Les onomatopées et les idéogrammes sont à la BD ce que la bande-son et les effets sonores sont au cinéma. Trop de sons (illustrations musicales, effets spéciaux, jingles...) peuvent nuire à la lisibilité d'un film, s'ils sont trop foisonnants. En BD, ils peuvent parasiter les lignes de lecture, arrêter l'œil au mauvais endroit, se télescoper et se faire concurrence.

Trouvez un équilibre : évitez la sécheresse d'une BD sans accompagnement sonore ni idéogramme, mais ne tombez pas dans le piège du « toujours plus ». Nous conseillons une certaine profusion, qui puisse mettre en valeur les outils spécifiques de la BD. Mais n'en faites pas trop. Et surtout, n'utilisez pas ces outils si vous ne vous sentez pas à l'aise.

Cases d'exposition et séquences formulaires

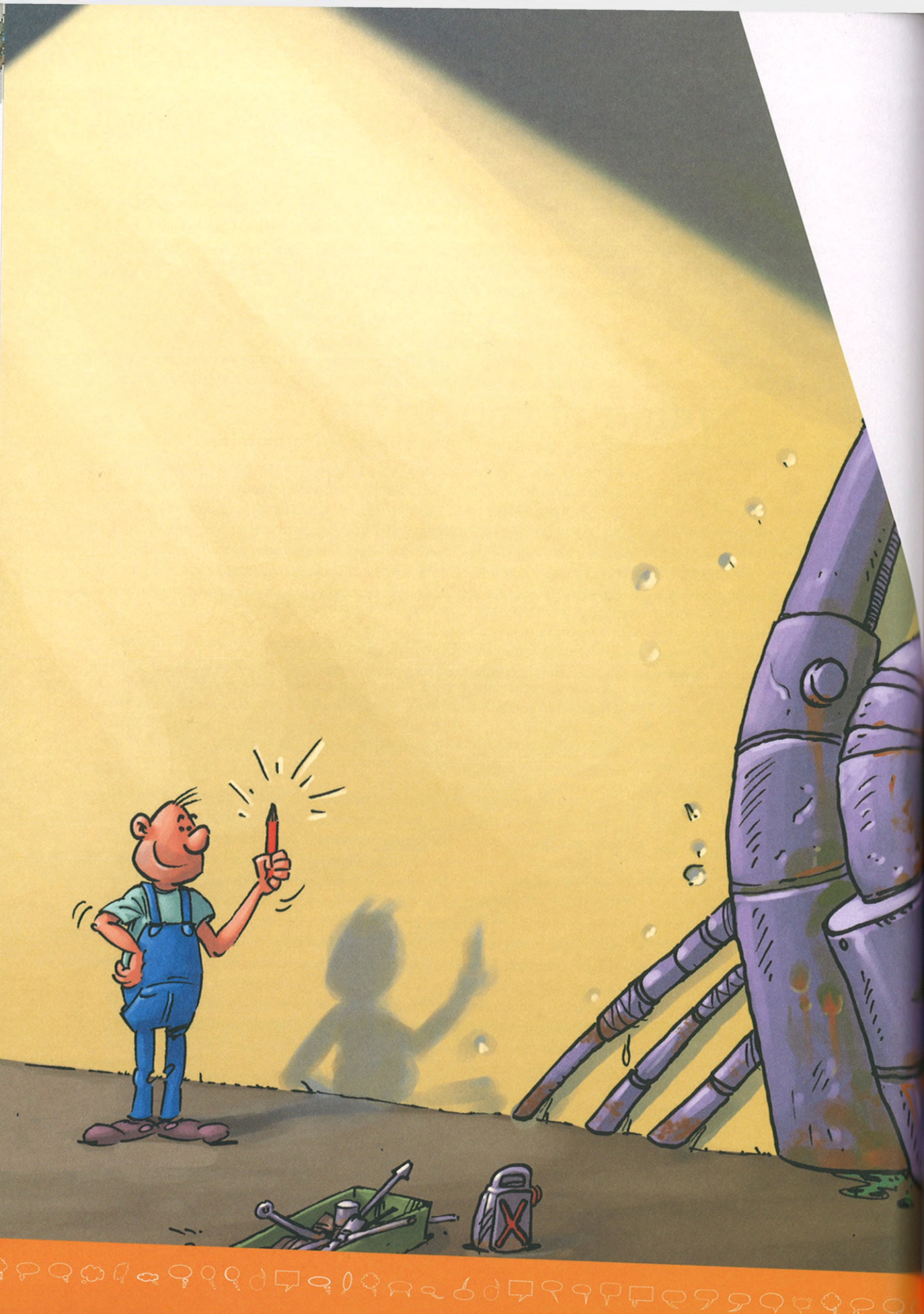
Toujours dans un souci de clarté, nous préconisons de recourir fréquemment à des cases d'exposition (ou *establishing shots*). Elles interviennent souvent en début de séquence pour marquer la rupture avec la séquence précédente. Mais il est tout à fait possible d'employer ces cases de manière récurrente. Il s'agit alors d'un « motif », comme en littérature. À la première apparition du décor, la case d'exposition sert à le présenter. À sa deuxième occurrence, elle sert à rafraîchir la mémoire du lecteur, qui associe ce décor aux personnages, qui y évoluent.

Utilisez des cases d'exposition non seulement pour introduire les nouveaux décors, personnages, situations, mais aussi pour les caractériser et pour rythmer le récit. Dans ***Astérix***, des scènes comme Obélix portant un menhir, les Gaulois rentrant de la chasse ou Astérix affrontant une romaine patrouille permettent de situer le récit dans un schéma connu (fonction du « motif »). Les cases d'exposition ne sont pas toujours en début de séquence, mais parfois au milieu, ou même à la fin.

Dans son essai ***Homère et Dallas***, Florence Dupont[1] définit les « séquences formulaires » : des instants clés annonciateurs de certaines situations types, qui ont un effet rassurant sur le lecteur, exploitent des schémas déjà rencontrés et clarifient le récit en le balisant. Les séquences formulaires sont des repères. Elles généralisent le rôle des cases d'exposition à d'autres cases (de milieu ou fin de séquence). Chez ***James Bond***, l'arrivée dans le bureau de Moneypenny, la discussion avec Q, la scène du Martini sont autant de séquences formulaires. De même, en BD, le banquet final qui clôt les albums d'***Astérix***, ou la chanson « Poor Lonesome Cow-Boy » qui conclut les aventures de ***Lucky Luke*** sont autant de séquences formulaires. Si vous travaillez sur des feuilletons, ces séquences formulaires permettent de familiariser le lecteur de longue date, et d'accrocher le lecteur occasionnel. L'arrivée de ***Doc Justice*** dans un aéroport, au début de chaque épisode, était la marque de fabrique de la série.

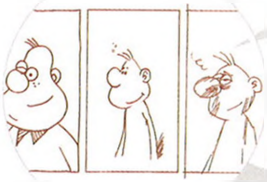
N'hésitez pas, quand vous dessinez vos premiers croquis, à glisser une séquence formulaire dans votre récit (quitte à chambouler un peu votre narration), afin de donner au lecteur des repères sur lesquels s'appuyer. Il sera rassuré et guidé. Et si vous voulez le surprendre, cela n'en sera que plus efficace. L'important, on y revient toujours, c'est la clarté de la lecture !

[1] Florence Dupont, ***Homère et Dallas***, Hachette, coll. « Les essais du XXe siècle », 1990.



4 Le storyboard : l'outil miracle

Dépassant largement la réalisation des planches de BD, le storyboard a des applications que l'on ne soupçonne pas, quand on est penché sur les pages. C'est aussi un outil de promotion et de communication, qui échappe à son créateur et qui trouve des fonctions et des usages inattendus...



Le storyboard en quelque sorte est, à partir du scénario, une prise de notes avec des dessins, plutôt que des phrases. Une bonne manière de contrôler le processus de création...

Unité de style

Si vous avez suivi nos instructions jusqu'ici, vous avez noté vos idées, établi votre scénario et gribouillé de petits croquis pour toutes les difficultés, que vous avez pu rencontrer. Le storyboard s'inscrit dans la même problématique : ce que vous y dessinez n'apparaîtra pas sur la page, et cela peut donner l'impression de travailler pour rien. Et pourtant, rien n'est moins vrai. Le storyboard correspond aux fondations de votre album. Comme pour une maison, les fondations ne se voient pas, mais sans elles, les murs ne tiennent pas debout, et la maison s'effondre.

Le storyboard, c'est un croquis poussé, qui pose les lumières, les mouvements, les drapés, et tous les signes qui interviennent dans la narration (les bulles, les onomatopées...). Le dessin y est plus élaboré et commence à prendre la forme qu'il aura définitivement sur la page publiée.

Un style inimitable

Bref, ce sont tous les éléments du récit qui viennent s'assembler dans cette page, voire dans l'ensemble de l'album et dans l'enchaînement des planches. Ils constituent le style de l'auteur et s'intègrent dans un projet esthétique. Si quelque chose diffère, si un détail fait tache, le storyboard permettra de s'en rendre compte et de corriger le dessin.

Outre les corrections que cela permet d'apporter, dessiner le storyboard de l'album complet vous aidera à maintenir et conserver votre style graphique. Si vous avez une «patte» particulière et reconnaissable, mais que vous mettez un an à réaliser un album (délai raisonnable dans la production actuelle), il est possible que votre style évolue entre la première et la dernière page. Mais si vous avez réalisé votre storyboard en amont, vous pouvez minimiser ces disparités en préparant votre propre travail à venir... Ainsi, le storyboard vous permet de définir votre style de prédilection, mais également de le conserver durant toute la réalisation.

Fresque murale
Dans l'atelier de Louis, les planches sont disposées à hauteur de regard et à portée de main, comme tout le reste de la documentation.

Il faut tout prévoir

Le storyboard permet de tout prévoir, certes. Par exemple, il est possible que la page soit trop bavarde ou, au contraire, ne contienne pas assez de bulles. Ou que les

Ça s'empile !
Une planche finie, c'est trois feuilles accrochées : la première, pour le storyboard, la deuxième pour le crayonné, la troisième pour l'encrage et le lettrage. Louis continue jusqu'au dernier moment à noter des corrections à faire, à coups de Stabilo orange.

bulles soient réparties de manière maladroite entre les cases de la page. Dessiner tout permet de s'en rendre compte et de corriger assez vite, en déplaçant des bulles ou des onomatopées, en supprimant ou en ajoutant des dialogues, bref, en dosant le rythme et les informations. De même, c'est souvent au moment du storyboard que l'on s'aperçoit que telle scène prend trop de place, ou que telle autre est trop courte, trop serrée. Profitez du fait que le dessin n'est pas considéré comme définitif pour opérer ces changements.

Mais ne changez des choses importantes qu'une fois l'ensemble de l'histoire storyboardée. La BD est un enchaînement de planches, et vous avez besoin de visualiser l'ensemble de l'histoire pour procéder à des changements en profondeur. Il vous faut donc trouver un support pour disposer toutes ces pages en un seul grand tableau.

Ligne d'arrivée !
Et quand les 46 paquets de feuilles sont accrochés, l'album est fini ! Victoire !

GROS PLAN

Le mur de storyboard

Le dessinateur Louis, co-créateur de la série ***Tessa : agent intergalactique*** chez Soleil, a mis au point une technique toute personnelle, qui lui permet de profiter pleinement des possibilités du storyboard, de prévoir les problèmes à résoudre au fil des pages et de maintenir une unité graphique au fil de l'album.

Sur les murs de son atelier, en l'occurrence recouvert d'une toile murale, il attache les différentes pages de son album en cours. Soit, au total, 46 pages disposées sur plusieurs lignes le long de deux murs. La toile murale permet d'accrocher de nombreuses épingles, le matériau se prête à ce genre de technique. Mais vous pouvez utiliser du ruban adhésif ou des punaises, sur un mur chaulé ou sur un tableau à punaises, style pêle-mêle d'affichage. Peu importe d'ailleurs le matériel, c'est l'idée qui compte.

Louis commence à disposer ses 46 croquis sur l'ensemble de ses murs, afin de voir facilement chacune des pages. Au fur et à mesure de l'avancée de son travail, il rajoute les nouvelles étapes. Après les croquis, le storyboard, puis le crayonné, puis l'encrage, puis les couleurs. Louis imprime des versions papier de ses pages à chaque étape, et les accroche par-dessus l'étape précédente, sans la décrocher pour autant.

Ainsi, quand le crayonné d'une page a été réalisé, il l'imprime et l'accroche. En le soulevant, il peut facilement retrouver le storyboard en dessous, et comparer. Il sait ainsi précisément, où il se trouve au cours de la réalisation de son album.

On l'a déjà dit, le storyboard est un outil pour les auteurs de la BD, mais aussi pour l'éditeur, celui qui finance et produit. C'est donc un moyen pour tout le monde de parler le même langage.

Effet de collection

Le storyboard est l'outil idéal pour transmettre les informations d'un intervenant à l'autre. Sur le storyboard peuvent figurer des détails ou des questions qui se formulent mieux sur le papier qu'à voix haute. Cela peut aussi être l'occasion de prendre des notes et de synthétiser des idées nouvelles.

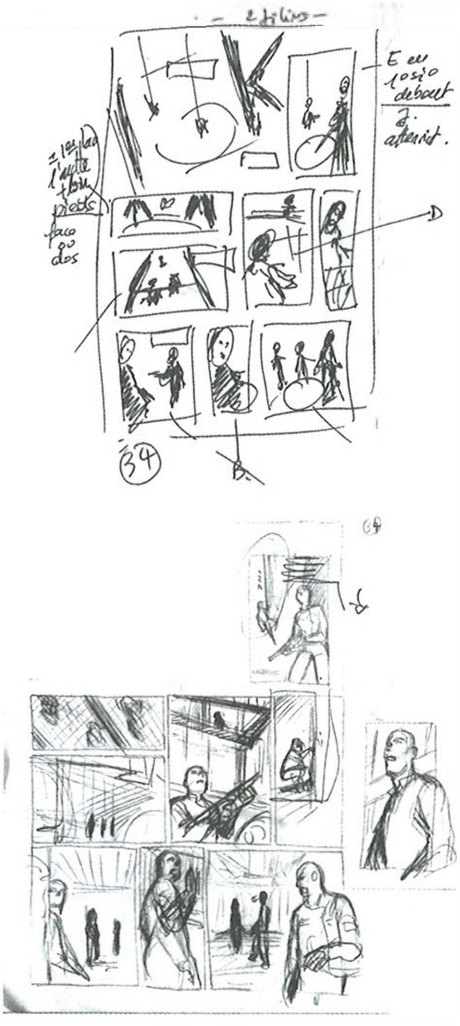
Phases d'approbation

De même, outre la prise de notes et l'échange d'idées, le storyboard est l'outil idéal pour conserver un contrôle régulier et attentif sur l'évolution du travail. Soumettez votre storyboard à vos partenaires de création et à votre éditeur. Cela permet de tenir tout le monde au courant et de pousser l'échange d'avis. Si le scénario a été mal interprété graphiquement, il y aura toujours quelqu'un pour s'en apercevoir et signaler l'erreur.

Une fois l'ensemble des pages relu et approuvé, vous pouvez vous lancer dans la réalisation du dessin fini. Établir des rendez-vous réguliers avec l'éditeur et des discussions autour du storyboard permet de garder le cap et de toujours améliorer le projet. C'est un gage de qualité et de transparence, et cela crée une synergie entre les membres de l'équipe.

Charte graphique

Le deuxième avantage du storyboard est ensuite de présenter de manière formelle la charte graphique d'une série, d'une collection ou d'un catalogue d'éditeur. Qu'il s'agisse de gros nez à la franco-belge, de dessin réaliste ou de caricature de presse, un petit storyboard permettra de savoir si le projet correspond ou non à ce que cherche l'éditeur. À cette occasion, l'éditeur se fait plus interventionniste, plus exigeant avec ce qu'on lui apporte, mais également plus démonstratif : en effet, il peut utiliser le storyboard pour montrer aux auteurs impétrants des modèles de ce qu'il cherche. Le storyboard devient un outil d'échange d'informations et, pourquoi pas, de commande, entre l'éditeur et l'auteur.



Croquis et notes

Chez Delcourt, le rôle du storyboardeur est pris très au sérieux (ici, les storyboards d'***AKAdemy***, dessinés par Anne Rouvin). Les storyboards portent de nombreuses indications précises, en provenance du scénariste et de l'équipe autour.

Documentation et lumière

Toujours sur ***AKAdemy***, le storyboard et l'outil informatique permettent d'étudier les lumières (informations qui seront transmises au coloriste) et de faire des photomontages, qui servent à spatialiser les lieux et à apporter de la documentation.

Outil de collection

Le storyboard, enfin, permet de donner à une collection une unité graphique.

Le storyboardeur, dans l'idéal, est également un dessinateur, souvent de grand talent. Son style transparaît dans ses croquis, même si le dessin n'est pas finalisé. Ce style peut transpirer dans les pages réalisées par d'autres dessinateurs. Gain de temps et d'efficacité, mais aussi savoir-faire mis à la disposition de plusieurs équipes, le storyboard devient un guide pour aider des dessinateurs, débutants ou confirmés, à entrer dans un projet éditorial plus vaste.

C'est le cas du label « Série B », édité chez Delcourt, où Olivier Vatine et Fred Blanchard ont mis leur sens de la narration et du design au service de *Carmen McCallum*, *Travis*, *Nash*, *Zentak*... Le résultat, c'est une collection de récits de science-fiction qui ont un style et un ton communs.

TÉMOIN

Olivier Vatine *(dessinateur, directeur de collection « Série B »)*

Dessinateur de BD connu pour avoir lancé la série *Aquablue*, Olivier Vatine s'est aussi illustré sur *Fred & Bob*, *Stan Pulsar* ou encore le récent western *Angela*. Il a également beaucoup travaillé dans la presse, notamment pour *Science & Vie Junior*. Il a réalisé de nombreuses couvertures de romans, en particulier sur des récits de Pierre Pelot ou Corinne Guitteaud, au Fleuve Noir. Enfin, avec Fred Blanchard, il supervise le label « Série B » chez Delcourt, pour lequel il réalise des designs, des storyboards et des recherches de couvertures.

Peux-tu définir ton rôle au sein de « Série B », et la manière dont toi et Fred Blanchard vous répartissez les tâches ?

C'est un travail de direction éditoriale standard (lecture de projets, montage d'équipes, suivi, etc.) avec un « plus » : c'est que Fred et moi sommes également auteurs. Les rapports avec les auteurs du label sont donc plus ouverts, puisque nous connaissons le processus créatif de l'intérieur. Il nous est plus facile de motiver une demande de correction sur des problèmes de narration par exemple, qu'à un éditeur lambda qui aura moins de légitimité. Au début du label, Fred et moi intervenions de concert sur chaque projet. Maintenant que « Série B » a douze ans d'existence, la charge de travail est telle que l'on se répartit les séries.

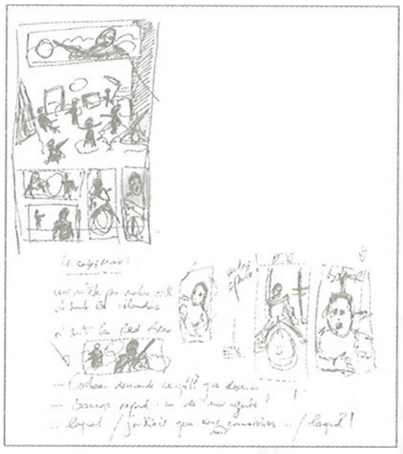
Chez « Série B », le storyboard est-il un outil pour contrôler la qualité, pour donner une identité graphique, pour gagner en efficacité ?

Oui, ça permet de voir si un découpage visuel fonctionne ou non et, le cas échéant, de demander des corrections. À ce stade, ce n'est pas gênant. En revanche, modifier une page terminée, c'est toujours déprimant pour un dessinateur. C'est également très utile, quand on a un problème de langue : j'écris actuellement une histoire pour Jian Yi, un dessinateur chinois, je lui remets un storyboard précis, et malgré ça, il faut encore régler pas mal de détails comme le jeu des personnages.

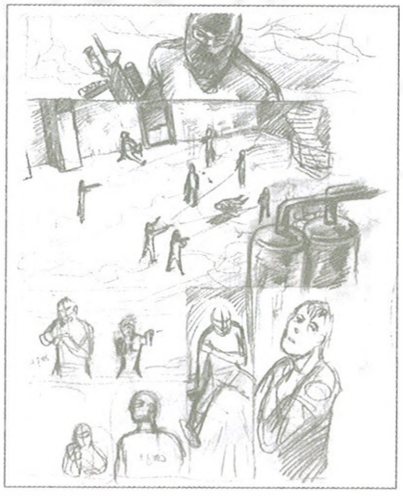
N'y a-t-il pas le risque de trop calibrer le produit, de trop homogénéiser ?

Non. Avec notre alphabet et nos règles grammaticales, la littérature compte d'innombrables genres et styles d'écriture. Il en va de même des règles narratives du cadre, des axes, des champs, contrechamps. Elles ne sont qu'un vocabulaire, une base de données, où piocher les outils pour forger un style.

Le storyboard est un outil qui passe entre les mains de tous les intervenants sur la planche. La clarté est donc de mise !



Premiers croquis
Julien Blondel, le scénariste d'***AKAdemy***, fait quelques croquis préliminaires.



Premier storyboard
De là, Anne Rouvin fait un premier storyboard, avec ou sans placement de bulles.

Les rapports du storyboardeur avec le dessinateur

Les éditions Delcourt ont souvent recours au storyboard, dans le cadre de plusieurs collections («Série B», «Impact»). Comme le souligne Anne Rouvin, dessinatrice d'*AKAdemy* (collection «Impact») : «Cette répartition des tâches s'inspire de l'animation et des studios de *comics*, où la décomposition des phases de réalisation est nécessaire. Elle permet aux dessinateurs de finaliser une moyenne de huit planches par mois et de finir l'album en six mois.»

Une part de liberté

Le storyboard n'est pas gravé dans le marbre, et des changements sont possibles. Anne Rouvin nous explique que «le dessinateur peut proposer une alternative et modifier des cases, mais le but est d'éviter d'avoir à retravailler la narration. Quand des idées nouvelles arrivent en cours de réalisation, le dessinateur retravaille la composition de ses pages avec le scénariste».

Un carcan, un guide, une aide ?

On pourrait croire qu'avec ce genre d'organisation, le regard des autres intervenants peut enfermer le dessinateur dans une vision qui n'est pas la sienne. Dans le cas d'*AKAdemy*, cependant, David Chauvel, le directeur de collection, peut porter «un œil neuf sur la page et mettre le doigt sur les derniers petits détails qui permettront de peaufiner la lisibilité», nous précise Anne Rouvin.

Uniformisation, dépersonnalisation ?

On pourrait craindre que le travail en studio autour d'un storyboard n'uniformise les styles et ne noie les personnalités. C'est à l'appréciation de chacun. Dans la collection «Impact», qui a pour objectif de publier deux tomes par an, l'équipe y trouve son compte : «Travail du rythme en fonction de la scène, nombre de cases, tailles et formats, enchaînements des actions, placement des bulles et lisibilité : l'exercice du storyboard est passionnant, c'est à ce moment que la structure et le découpage prennent forme. L'encrage et le dessin en deviennent un travail différent, moins dans la réflexion et dans la narration, et

Planche finie
Une fois tous les éléments validés, la réalisation de la planche (lettrage compris) est facilitée.

davantage dans le plaisir du dessin et de l'encrage. C'est une étape plus personnelle, plus solitaire que celle du storyboard.»

Anne Rouvin ajoute : «Quand j'ai repris le storyboard, à partir de la planche 19 du premier tome, j'ai continué de travailler avec Jaouen, qui le faisait jusque-là, de lui soumettre les pages quand j'avais une difficulté ou une hésitation sur le cadrage. C'est une manière stimulante de travailler. Sur les tomes suivants, j'ai travaillé le *board* de manière autonome directement avec le scénariste.»

On peut toujours ménager un espace de création tout en mettant en place des outils performants.

Anne Rouvin *(dessinatrice d'AKAdemy)*

TÉMOIN

Anne Rouvin a quitté la communication et le marketing pour devenir dessinatrice. Après de nombreuses illustrations pour la presse et le jeu de rôles, elle dessine pour les éditions Delcourt la série *AKAdemy*, sur scénario de Julien Blondel. Elle a d'abord commencé à travailler sur un storyboard imposé, avant de s'occuper également de cette partie du travail.

Peux-tu décrire les relations entre le dessinateur et son storyboardeur ?

Le travail autour du storyboard se fait entre le scénariste et le storyboardeur. Le dessinateur intervient ensuite, en se basant sur la «mise en place» du storyboard. Le board *peut être plus ou moins détaillé : il peut aller du simple croquis à un pré-crayonné, parfois bien abouti. En revanche, plus les informations seront précises et détaillées, au niveau des perspectives et des indications sur les décors, plus l'étape du dessin sera facilitée.*
Le storyboard va valider plusieurs éléments : taille des cases et des strips, *lisibilité de la planche, circulation de l'œil, rythme de narration et placement des bulles. Le* board *peut servir à valider l'ensemble d'un tome avec le directeur de collection.*

Quelles sont les différentes étapes du storyboard ?

Je commence par un croquis au format «timbre-poste», qui permet de garder une vision d'ensemble. Ensuite, je le scanne et le mets au propre sur Photoshop afin d'en discuter avec le scénariste. Cette étape nous permet de gagner du temps en nous mettant d'accord, dès la première ébauche, sur la composition de la planche et le format des cases.
Une fois que cette base nous convient, je la reprends en l'affinant pour y placer bulles et dialogues, une étape dont je mesure mieux l'importance aujourd'hui ! Si une planche s'avère difficile, plusieurs versions du storyboard et des allers-retours avec le scénariste sont nécessaires. Ce board *finalisé est ensuite validé par le scénariste, puis par David Chauvel, le directeur de collection.*

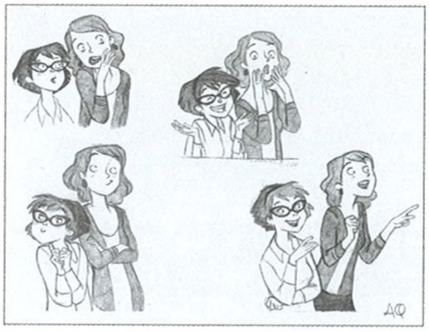
Le fait d'avoir repris la réalisation du storyboard a-t-il changé ta méthode ?

Julien Blondel, le scénariste, fait un découpage visuel et détaillé sur AKAdemy *: les cases et leur contenu sont définis, ce qui accélère l'étape du storyboard. D'autres scénaristes laissent cette étape de mise en images au soin du dessinateur, tous les cas de figure sont possibles.*
En reprenant le storyboard, la méthode de travail est restée à peu près la même. J'ai conservé le rythme de six mois par tome, ce qui fait une moyenne de huit pages par mois, et je mets environ trois jours pour faire dix pages de storyboard. Travailler avec un storyboardeur «externe» apporte une expertise supplémentaire, pour pouvoir préparer un tome entier d'avance (ce qui correspond environ à un mois de travail) et le valider en amont.

Ah, il paraît que ça sert à communiquer, le storyboard de BD ? Voyons ça auprès des professionnels de la com !

Le découpage

L'agence Une bulle en plus fournit à ses dessinateurs (ici, Aurélie Blard-Quintard, pour le compte des Galeries Lafayette, sur un scénario de Cécile Soulignac) un découpage en deux colonnes, accompagné d'un petit synopsis.



Case par case

Les attitudes, vêtements et gestuelles sont étudiés pour coller aux différentes situations.

http://www.unebulleenplus.fr/expertise.php

Outil de communication

La BD est un moyen efficace pour vanter les mérites d'un produit. La communication s'est saisie de l'esthétique ou des outils narratifs BD. L'aspect ludique et rassurant du dessin permet d'aborder des problématiques plus complexes.

Communication et publicité

La communication ne cherche pas seulement à vanter les mérites d'un produit (moins cher, plus blanc, hypoallergénique ou dermo-décrispant...). Elle cherche aussi à établir un discours, une rhétorique et à défendre des idées. Elle s'efforce de faire passer un message (présenter une entreprise, une institution, une administration, une loi, un décret, un site touristique, une région...) vers l'externe (grand public, touristes, investisseurs...) ou vers l'interne (salariés, membres du personnel, administrés, actionnaires...). La portée didactique est appuyée, le message se voulant plus explicatif que mélioratif.

Le client est roi

Le client de la campagne de communication cherche à faire passer une idée, qui prédomine. Il demande donc à ce que la communication la mette en valeur. Pour le lui démontrer, le communiquant lui demande de valider les différentes étapes de création, et ce dès le scénario.

Le storyboard intervient de plusieurs manières dans la communication. S'il s'agit d'une animation ou d'un film, le communiquant fournit à son client un storyboard de cinéma ou de dessin animé. S'il s'agit d'une BD (affiche, page isolée ou histoire à suivre...), le communiquant fournit un storyboard BD.

Une méthode rigoureuse...

Comme le client est, par la force des choses, un néophyte en matière de BD, il convient de lui fournir des documents qui ne soient pas trop techniques. Le storyboard de communication est donc un outil précis et facile à comprendre. Il est instructif de se pencher sur cette activité, parce qu'on y découvre des variations de méthodes assez intéressantes. Par exemple, au moment de la rédaction du scénario, des gaufriers sont fournis afin de visualiser en amont l'allure de la planche. Écriture textuelle et écriture graphique sont étroitement liées.

Premières esquisses
Dans le même temps, la silhouette de la page est esquissée pour vérifier que toutes les informations sont présentes.

Et découpage !
Quand tout le monde est d'accord, l'histoire est découpée, avec l'emplacement des bulles, afin de se rendre compte du résultat. Quand tout est approuvé, on finalise l'encrage et on place les couleurs.

TÉMOIN

Xavier Fauche *(scénariste BD et patron d'Une bulle en plus)*

Scénariste de BD, Xavier Fauche a travaillé sur *Lucky Luke*, *Rantanplan* ou le *Marsupilami*. Ancienne voix de France Inter, il a commencé comme scénariste sous la tutelle de Morris ou Franquin. Véritable puits d'anecdotes, il a créé en 1991 Une bulle en plus[1], agence de communication par la BD, qui offre ses services à des clients aussi divers que des cimenteries, des banques ou des industriels. Même l'Assemblée nationale a fait appel à ses compétences.

Une bulle en plus conçoit des outils de communication qui utilisent le langage BD. Peux-tu résumer votre travail ?

Le client sait ce qu'il veut dire et à qui il veut le dire. Nous, nous maîtrisons la technique de la communication par la BD. Il s'agit d'une rencontre dans laquelle nous offrons notre savoir-faire.

Pourquoi la BD dans l'entreprise ?

*La BD est un «média plaisir». Pour l'entreprise, c'est une façon de faire passer des messages (sensibilisation, information, aide au changement...) d'une manière attractive. Personne ne tend la main pour une note de service, mais tout le monde la tend pour une BD. Nos réalisations sont perçues comme des cadeaux. Dans l'entreprise, chacun est curieux – et flatté – de voir le cadre de travail représenté en BD. Par ailleurs, la BD dédramatise les tensions. Elle ne doit jamais éluder les difficultés, mais son mode narratif permet l'ellipse. La méthodologie permet une validation à chaque étape (*brief, *synopsis, découpage, textes, dessins, encrage, couleurs et maquette). Le client peut avoir peur de ne pas avoir son mot à dire, car la BD est un domaine qu'il ne connaît pas. C'est la raison pour laquelle notre méthodologie l'implique dans l'élaboration, afin qu'il ne se sente jamais dépossédé de* sa *communication.*
La BD en entreprise constitue encore une hardiesse. En interne, comme en externe, comment va-t-elle être perçue ? Quel que soit le client, nous avons à entreprendre un travail d'apprivoisement et d'argumentation. Il faut rassurer et conforter nos interlocuteurs dans leur choix. Généralement, le style réaliste est préféré à la BD belge «gros nez». Au moins dans le style réaliste, on colle à la réalité, pas de caricatures qui peuvent être mal perçues, inutile de connaître les codes de lecture...

Les différents outils (script, storyboard...) sont détaillés. Cette précision est-elle destinée au dessinateur ou au client ?

Aux deux. L'expérience m'a appris à éliminer les ambiguïtés et à pourchasser les flous artistiques. Quand l'idée est bien cernée, décrite de façon précise et validée par le client, le dessinateur sait exactement ce qu'il doit faire. C'est un gain de temps pour tout le monde. C'est une tranquillité pour le client, dont l'attente ne risque pas d'être trahie. Ainsi l'agence, en situation d'interface entre le client et le dessinateur, est en position plus confortable. Pointilleux ou confiant, le client doit absolument s'approprier les différentes étapes de la création. Car s'il est fier de «sa» création, il aura plaisir à la divulguer largement.

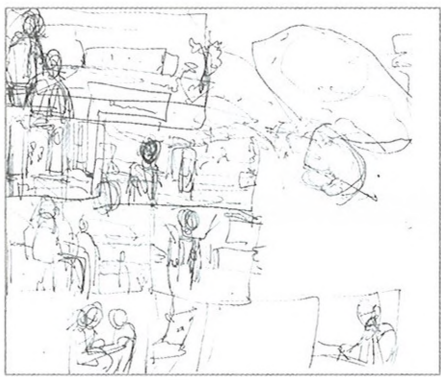
Outil de communication jusqu'à la fin, le storyboard sert aussi à montrer la BD aux différentes personnes dans les mains de qui elle va passer. Début d'un long périple !

Outil de promotion

Il arrive parfois que certains éditeurs utilisent le storyboard comme outil promotionnel. Il est alors photocopié, voire imprimé et relié, en quelques dizaines ou centaines d'exemplaires, qui vont circuler parmi ceux qui seront chargés de vendre l'album. L'allure de cet objet peut varier du simple jeu de photocopies agrafées à l'album de luxe au tirage limité. L'idée est reprise du *ashcan* américain, une version petit format de la BD à paraître, à un stade de réalisation plus ou moins avancé. C'est sur ce modèle que la collection «KSTR», lancée par Casterman début 2007, a capitalisé pour sa communication : des exemplaires petit format et non définitifs de ***Missing***, de Will Argunas, ont circulé parmi les libraires, pour présenter à la fois l'objet et son contenu. Si l'*ashcan* américain est souvent distribué lors de conventions estivales, les outils promotionnels français circulent plutôt dans le réseau de distribution classique, notamment auprès de libraires influents, comme on va le voir.

Aux représentants

Les représentants des éditeurs vont rencontrer les libraires et leur présenter les sorties mensuelles. Un argumentaire leur est donné, qui résume l'album à sortir et présente quelques images. C'est souvent fort peu pour se faire une idée personnelle du projet, et les représentants ont parfois du mal à en parler en termes plus élaborés. Quand il le peut, l'éditeur met alors au service du représentant des outils complémentaires, photocopiés ou présentés avec plus de soin. Quand il s'agit de photocopies, c'est souvent pour accompagner l'argumentaire et pour permettre aux représentants de lire la fin, même si le dessinateur n'a pas finalisé les dernières planches. Les éditions Bamboo fournissent aux représentants des outils de ce type. L'équipe éditoriale demande aux auteurs (cela a été fait pour ***Omnopolis***, par exemple) de fournir des storyboards détaillés qui, reproduits, serviront *in fine* aux représentants. Voir un storyboard, lire quelques pages et se familiariser avec le style permet donc de mieux promouvoir le projet. En effet, un storyboard détaillé est tout à fait lisible, même par un néophyte. Connaître la fin de l'album permet de mieux en parler, et fournir aux représentants un storyboard fini et lisible peut être un plus.



Gribouillis

Si les intervenants de la vie d'un livre sont intéressés par la publication de storyboards, certaines recherches préliminaires et certains croquis préparatoires sont difficilement lisibles pour les néophytes. Si votre storyboard est destiné à une publication, pensez à le rendre accessible, facile à déchiffrer.

Aux libraires

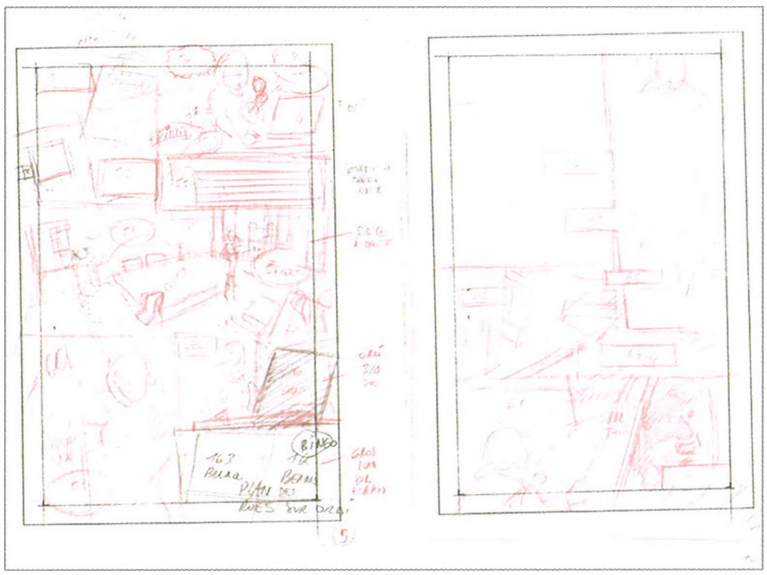
Il arrive parfois qu'un éditeur accorde plus de soin à l'impression dudit storyboard, en le présentant sous une forme proche de celle de l'album fini. Pour la sortie du premier tome d'*Uchronia*, Bamboo a façonné un bel objet présentant des pages de l'album à différents stades de réalisation. Cette pratique sollicite le sens esthétique du libraire ainsi que son goût des beaux albums, et lui permet de se faire une idée plus précise de ce qu'il va voir dans ses rayonnages, quelques semaines plus tard, et donc de se familiariser avec l'album.

Si votre storyboard est lisible, coloré, agréable à l'œil, et s'il tombe sous le regard d'un libraire enthousiaste, c'est déjà toute une partie de votre public qui sera conquis : en effet, le libraire, ayant découvert votre magnifique album avant tout le monde, dans une forme inachevée, aura tout loisir d'en vanter les mérites narratifs.

Aux journalistes

Plus importants encore, parce qu'ils s'adressent à des lecteurs très nombreux et de tous horizons, y compris des personnes qui ne lisent pas ou peu de BD, les journalistes sont constamment demandeurs d'informations sur les BD à paraître. Votre éditeur sera donc amené à envoyer à différents organes de presse des exemplaires de votre BD en préparation. Ce seront des tirages couleurs des planches finies, des tirages en noir et blanc, mais peut-être aussi, des tirages de storyboards, ce qui permettra de montrer l'album bien avant sa sortie. Un album franco-belge demande en général un an de travail à son équipe créatrice, parfois plus. Les outils promotionnels seront donc utilisés bien avant la sortie de l'album en librairie.

Quand vous travaillez sur votre storyboard, soignez-le : vous n'avez pas idée du nombre de personnes qui seront amenées à le consulter, sans même, parfois, que vous le sachiez. Un storyboard soigné, c'est de l'efficacité en plus pour vous, assurément. Mais c'est aussi l'une des manières les plus efficaces de communiquer sur votre talent et, surtout, sur votre création.



Les couleurs et les lettres

Ce qui peut intéresser, également, c'est la couleur et les annotations. Bref, la vie du créateur derrière son œuvre (ici Stéphane Roux sur ***Sibilla***), voilà qui ravit à la fois les critiques, les collectionneurs, les lecteurs et les libraires...

Après le libraire, qui trouve-t-on ? Le lecteur ! Et ce dernier est également très intéressé par les storyboards de ses auteurs favoris…

Outil esthétique et de collection

Les coulisses des collants

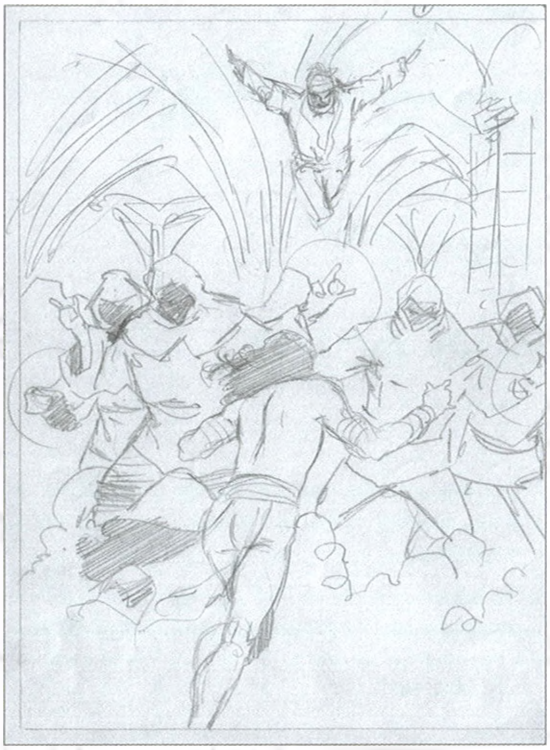
Les *comics* de super-héros publient régulièrement des rééditions agrémentées de croquis et de storyboards, pour mettre en valeur le travail des artistes. Une mode qui se répand en France (ici, ***Homicron***, dessiné par Jean-Jacques Dzialowski sur scénario de Jean-Marc Lofficier).

Le storyboard intéresse également le lecteur, qui est le dernier maillon de la longue chaîne reliant celui qui écrit l'histoire et celui qui en savoure la découverte. Il est en effet toujours passionnant de découvrir les méthodes de travail des auteurs, d'explorer les coulisses de l'album. Les éditeurs ne s'y sont pas trompés, puisqu'ils éditent des versions augmentées de carnets de croquis, de recherches ou de crayonnés, mais aussi des albums entiers dédiés aux encrages, aux crayonnés et parfois aussi aux storyboards.

Plaisir de l'œil

Le storyboard, au même titre que les crayonnés ou les recherches préliminaires, constitue un véritable objet esthétique. Dévoiler les coulisses de la création BD, c'est flatter la fascination du lecteur pour l'activité créatrice. Révéler comment les auteurs travaillent et les différentes étapes, c'est mettre l'outil à la portée du lecteur, c'est lui permettre de voir fonctionner l'alambic d'où sort le nectar… Rien que pour le plaisir des yeux, c'est souvent un régal. Cela entraîne une proximité entre le lecteur et l'œuvre, une familiarité que l'œuvre finalisée ne crée pas toujours.

D'une certaine manière, c'est également la dernière étape de toute l'entreprise de communication. Les œuvres qui profitent de ce genre de publications sont souvent des séries qui fonctionnent commercialement, et qui bénéficient d'une initiative éditoriale supplémentaire pour soutenir la promotion. Les tirages de tête (édition limitée de l'album, réalisée par un libraire et comprenant souvent une couverture inédite, un ex-libris numéroté et signé, et parfois une reliure toilée et un supplément : un cahier supplémentaire comprenant des croquis, par exemple), les éditions noir et blanc et les publications des carnets de dessinateur permettent d'entretenir la rumeur et la légende de séries déjà populaires.



Action épurée, dessin brut

La publication de storyboards permet de montrer le dessin dans ce qu'il a de brut et de spontané, sans l'encrage ni la couleur. (Ici, ***Ozark***, dessiné par Jean-Jacques Dzialowski.)

En silence !

Les storyboards, souvent, ne contiennent pas de textes (bulles, récitatifs...). C'est le dessin seul qui s'exprime (un autre extrait d'***Ozark***).

Il peut arriver également que des éditeurs décident d'investir dans une série nouvelle, dans laquelle ils croient. Ils éditent alors un carnet supplémentaire, publié après la BD, ou bien carrément une édition complète des storyboards. C'est le cas du format « 2B », chez Soleil, qui présente sous une forme crayonnée les albums les plus en vue de l'éditeur. Ils flattent ainsi le plaisir esthétique des lecteurs, attirés par cette mise en lumière, et les exigences du marketing.

Comparaison n'est pas raison

Découvrir une édition des storyboards est aussi l'occasion d'établir des comparaisons entre les étapes intermédiaires et la version publiée. Là encore, c'est au lecteur que ces éditions s'adressent, mais un lecteur critique, un lecteur exégète, un lecteur analyste, dont le plaisir sera de comparer les « brouillons » avec le produit fini, de comprendre les changements opérés et les intentions des auteurs...

Pour ne pas léser les lecteurs dits « normaux », les éditeurs, ces derniers temps, publient des premières éditions comprenant un cahier (16 pages) ou un demi-cahier (8 pages), où figurent des crayonnés, des recherches de personnages, des storyboards à différents stades d'achèvement. Ces petits bonus sont des incitations supplémentaires à l'achat, et quand ce tirage est épuisé, la deuxième édition se présente sans ces bonus. Cela permet de différencier la première édition. Là encore, ce sont les collectionneurs qui sont contents !

Collectionnite

Au final, le storyboard publié est aussi un objet de collection. Le lecteur n'hésite pas à dévorer ces publications, qui sont toujours rares. Le storyboard, c'est l'ouverture du tiroir dans l'atelier de l'auteur, c'est quelque chose d'inédit, d'insaisissable. L'édition est souvent plus soignée. La démarche éditoriale s'apparente alors à celle du « beau livre », du livre d'art. Dos toilé, papier plus épais, c'est cette fois-ci au lecteur collectionneur que le livre s'adresse. Là encore, les éditions spéciales permettent aux lecteurs de découvrir l'artiste derrière l'histoire. Que ces albums contiennent des crayonnés, des recherches, des storyboards, voire des textes explicatifs décortiquant le cheminement artistique, c'est l'occasion de passer dans les coulisses.

Quand vous travaillez sur vos pages de BD, ne jetez rien de votre matériel : il est possible que votre éditeur soit intéressé par son exploitation, et cela constitue une matière première de choix pour les critiques, les historiens et les exégètes. Car oui, il faut y penser, à la postérité !

Allez, il est temps de revenir à ce qui nous intéresse : la création d'une BD. Qu'avons-nous appris ?

Faisons le point

Flash-back

Le tour d'horizon que nous avons effectué dans cet ouvrage n'est assurément pas inutile. Il n'est jamais vain, en effet, d'aller voir ailleurs comment cela se passe. C'est toujours enrichissant.

Nous avons rencontré différents professionnels issus de milieux aux exigences dissemblables. Ils nous ont appris quels avantages on pouvait tirer de leurs méthodes. C'était la partie «avant» de votre voyage, la préparation, en quelque sorte.

Nous avons essayé de développer une méthode plus personnelle, en comprenant les aspects techniques du storyboard de BD, et en regardant de près les différents cas de figure (de style), que nous pouvons utiliser dans une case de BD. C'est vraiment là que vous avez touché du doigt la substantifique moelle du métier, que vous vous êtes frotté à la matière. C'est sur ce chapitre qu'il va vous falloir vous concentrer pour réellement apprendre le métier.

Nous avons enfin survolé les différentes applications, assurément diverses, peut-être inattendues, de votre travail. C'est la partie «après» de votre périple, là où vous récolterez les fruits de votre labeur.

Débouchés

Car votre storyboard, qui vous permettra de mieux travailler et d'aborder plus sereinement l'étape du dessin, vous emportera tout de même bien plus loin que la simple page de BD, sur laquelle vous êtes en train de travailler.

En effet, la perméabilité qui existe entre les différents champs d'application du storyboard (BD, mais aussi cinéma, dessin animé, publicité, communication, jeux vidéo...) vous prouve bien que l'expérience acquise dans l'un de ces domaines est valable dans d'autres. Riche de l'enseignement et de l'expérience accumulés sur vos planches de BD, vous voilà prêt à exercer votre talent dans d'autres domaines, différents mais complémentaires.

Bien sûr, un temps d'adaptation vous sera nécessaire pour bien maîtriser les arcanes du storyboard de cinéma ou de jeux vidéo. Le temps que vous avez déjà passé sur vos planches à rater, recommencer, apprendre puis réussir, vous allez le passer à nouveau devant les séquences d'animation, que vous serez

chargé de synthétiser en deux dimensions. Mais, en gros, c'est tout de même le même métier, et ce que vous aurez appris ici vous servira là-bas...

Prochaine étape

Mais n'allons pas trop vite en besogne.

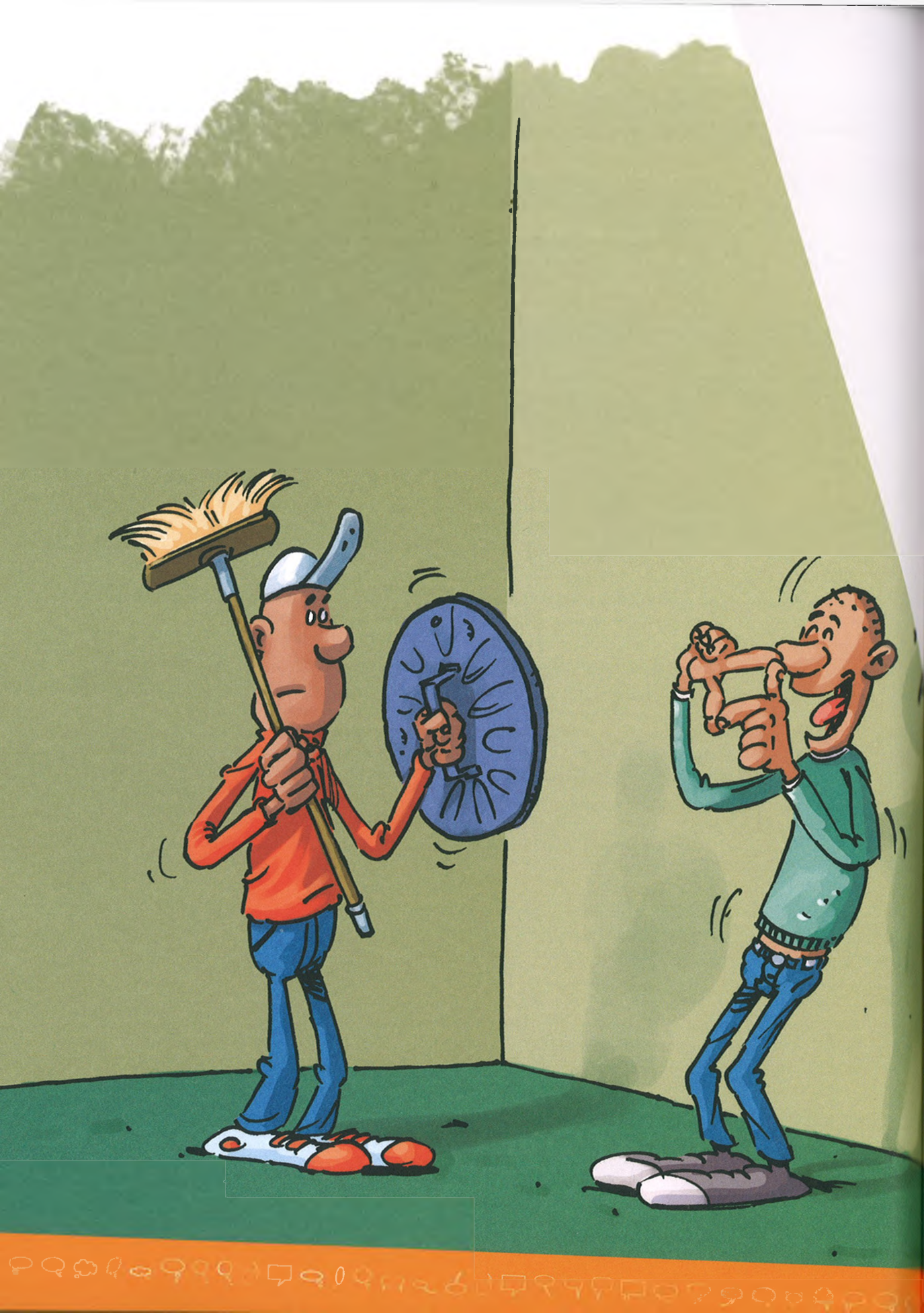
Vous devez d'abord vous attaquer au dessin de vos planches. Votre BD ne va pas se faire toute seule.

Quand vous serez à l'étape du dessin, vous constaterez que dessin et storyboard se chevauchent considérablement. Il n'est pas si facile que cela de faire la distinction. Quand a-t-on fini le storyboard? Quand commence-t-on officiellement le dessin?

Certes, passer de la feuille de brouillon noircie de croquis au papier grand format, au grammage supérieur, indique bien que l'on avance dans la réalisation du travail. Mais ce n'est qu'un détail formel. Le travail du storyboard continue au-delà. Alors que vous dessinez la planche, de nouvelles idées peuvent jaillir, ou une nouvelle manière d'interpréter la case, son cadrage, ses lumières...

La création d'une BD est un acte complexe, où tout se mélange : écriture, dessin, et toutes les étapes autour. Consacrer un ouvrage entier au storyboard ne veut pas dire séparer ce dernier des autres étapes du processus de création. Bien au contraire, il s'agit de le relier au scénario, qui le précède, et au dessin, qui le suit, de manière intime et solidaire.

Le storyboard est un maillon d'une longue chaîne. Sans les autres maillons, il n'est pas une chaîne, et sans lui, la chaîne est brisée. L'acte de création d'une BD met en branle l'ensemble des maillons. En finalisant le storyboard, c'est de l'écriture et du dessin, que vous faites en même temps...



8 Storyboard d'une BD en direct

Comment font les professionnels pour avancer dans l'étape complexe du storyboard ? Retrouvons les personnages de *Cuivremonde*, et voyons comment l'on passe du scénario à la mise en scène graphique.

Maintenant, il s'agit de prendre son crayon et de mettre en forme les idées rédigées par le scénariste. C'est l'étape des tâtonnements, des hésitations...

Cadrages et recherches

Nous sommes au moment où le scénariste, qui a fini de rédiger son script, l'imprime et le fait lire à son dessinateur. Il s'agit donc d'un moment privilégié : le dessinateur est en quelque sorte le premier lecteur du scénariste. Mais sa réaction est également dictée par ses envies graphiques et sa capacité à imaginer le récit, qu'il découvre dans le script. En fonction de ses interrogations et de ses choix graphiques, le récit peut s'orienter dans telle ou telle direction. Dans l'exemple que nous allons détailler, Geyser, le dessinateur, assure lui-même le storyboard, à partir d'un script que je lui ai fourni, et de quelques notes préliminaires concernant l'univers où l'action se situe.

Bienvenue sur *Cuivremonde*

Dans cette partie, nous allons observer comment la gestation de ***Cuivremonde*** va s'opérer. ***Cuivremonde*** est une histoire que j'ai mise en route avec Geyser, avec qui je travaille déjà sur ***Omnopolis***, une trilogie de science-fiction publiée par les éditions Bamboo (collection « Angle Fantasy »). Dans ***Cuivremonde***, nous nous sommes donné pour but d'explorer un univers qui touche à plusieurs genres : la science-fiction et la magie, mais également le *steampunk* et le polar. L'univers *steampunk* (un XIX[e] siècle fantasmé, avec des éléments de science-fiction dans un décor historique passé) fournit le décor (du fer forgé, de la vapeur...) et le polar procure les personnages (des voleurs et des enquêteurs).

Recherches préliminaires

Avant d'entamer le storyboard proprement dit, le dessinateur fait quelques recherches, qui couvrent différents aspects de son travail : croquis de décors, designs de costumes, premiers gribouillis d'études de cadrages. C'est au dessin ce que la prise de notes est à la rédaction : il jette des idées préparatoires sur sa feuille, afin de trier ce qui lui semble le plus utile et le plus productif.

La lecture du scénario fait naître chez le dessinateur des idées, des images, des visions. Tout cela mérite d'être couché sur le papier, même en croquis sommaires, de manière à vérifier si ses dessins sont utiles à l'histoire, s'ils font avancer le projet. Il faut profiter de cette spontanéité. Parfois, la première idée est la meilleure, et parfois non. Tout mettre à plat permet de faire ressortir les dessins qui correspondent le plus à l'univers mis en scène, et évite de partir dans des directions erronées. À leur tour, ces dessins fourniront des idées à l'équipe artistique, scénariste comme dessinateur, qui pourra compléter ou

D'abord, les acteurs...
Avant toute chose, Geyser, après avoir pris connaissance du récit, travaille sur les personnages, qui seront au centre de l'attention des lecteurs.

Usual Suspects
Il leur donne une allure, une silhouette, afin de bien les distinguer.

Costumier, s'il vous plaît...
Comme ***Cuivremonde*** se passe dans un univers alternatif, Geyser a décidé de réinterpréter totalement le look des personnages, et de s'éloigner des références « réelles », qui ont présidé au scénario.

agrémenter le scénario d'ultimes précisions. Le travail d'écriture n'est pas fini, loin de là.

Cadrages

Parmi ses recherches, le dessinateur de votre projet se concentrera sur les cadrages. En effet, la narration, comme nous l'avons vu précédemment, passe par le cadrage, c'est-à-dire l'action de choisir ce qui sera représenté (dans le champ) et ce qui sera dissimulé (hors champ).

Ce cadrage aura son importance dans l'agencement des cases entre elles et dans la surface que vous allez consacrer au dessin. En effet, si vous cadrez un vaste décor ou une grande scène d'action, vous aurez sans doute besoin de davantage de place que si vous cadrez un objet en gros plan. En fonction de ce que vous aurez à dire et à montrer, la case sera plus ou moins grande. Et donc, sa forme aura une influence sur l'ensemble de la page.

Par conséquent, l'étude de la case isolée et de l'ensemble de la page se fait en même temps. Utilisez pour ce faire autant de brouillons que nécessaire, et n'hésitez pas à dessiner sur des feuilles séparées, de manière à bien étaler vos différentes versions sur votre bureau. Avoir une vue synoptique est toujours nécessaire pour faire des choix, rejeter telle version, retenir telle autre.

Figurants, en place !
Il faut aussi s'intéresser aux personnages secondaires. Ici, par exemple, le banquier est croqué rapidement.

Travailler, c'est faire des brouillons, mais c'est aussi remplir la poubelle de versions ratées. De la plus belle à la poubelle, il n'y a qu'un pas...

Storyboards rejetés

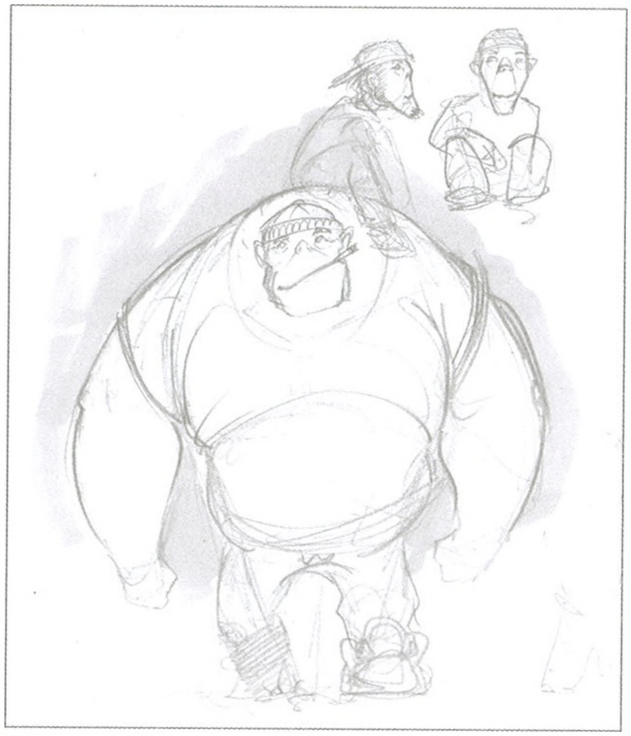
Certains dessinateurs lisent les pages de script au fur et à mesure qu'ils les dessinent. Si bien qu'ils découvrent l'histoire en même temps qu'ils la réalisent. Ce choix méthodologique est la preuve qu'ils accordent au scénariste une grande confiance. Mais cela implique également que le scénariste a réussi à bien équilibrer son récit, et qu'il a prévu tous les effets de rythme : accélérations, ralentissements, décomposition de l'action ou ellipse...

Tout bien lire avant...

Cependant, nous ne préconisons pas de procéder ainsi et d'avancer page après page. Nous conseillons au contraire au scénariste d'écrire son histoire (ou, au moins, une bonne portion de celle-ci) en entier, afin de pouvoir travailler aussi efficacement sur la fin que sur le début. Dans la même logique, nous recommandons au dessinateur de lire l'histoire dans son entier, afin de pouvoir y apporter des corrections si besoin, en toute connaissance de cause. Les corrections du dessinateur peuvent souvent être profitables au récit. Il découvre l'histoire et, s'il y a des incohérences ou des imprécisions, il est plus à même de les corriger, car pour lui ce récit est inédit. Il a donc beaucoup plus de recul que le scénariste, qui y travaille depuis longtemps.

Scènes clés

Afin de coller à l'action, Geyser étudie comment les personnages vont se comporter dans certaines scènes précises. Ici, puisqu'il est question que les deux voleurs travaillent main dans la main, il étudie les positions qui seront utilisées dans certaines cases.



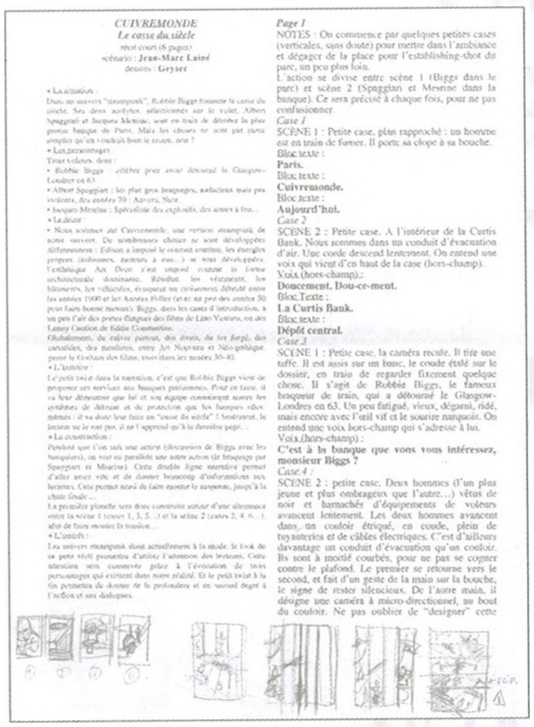
Un cheveu sur la soupe

Si nous conseillons de lire le script jusqu'au bout, c'est aussi parce que certains détails du début ont leur importance pour la suite du récit, mais que cette importance n'est révélée que plus tard. Lire l'ensemble de l'histoire permet de noter quels détails ont leur importance, et de les préparer en amont. Si jamais le dessinateur découvre au dernier moment un détail de l'anatomie, de l'habillement ou du matériel d'un personnage, détail qu'il n'a pas pris en compte, il sera sans doute forcé de retoucher des pages précédentes, ce qui demande du temps et de la patience. Donc autant prendre connaissance de toutes les informations dès la première lecture.

Préparation

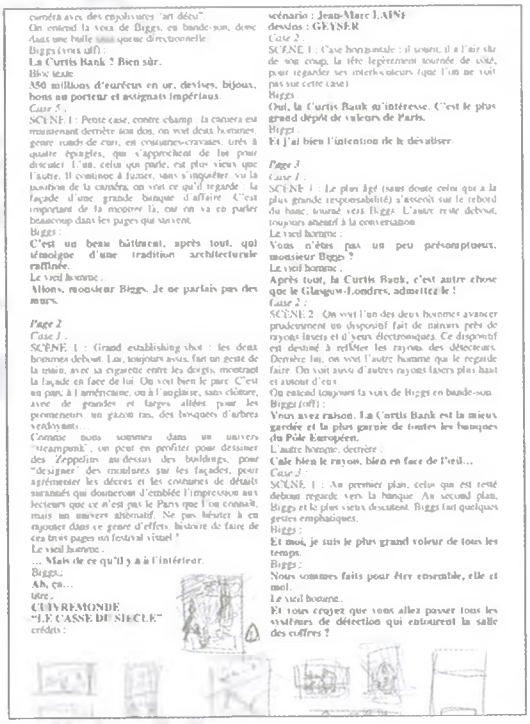
Ces conseils sont valables pour plein de choses : le look des personnages, l'étude des cadrages ou l'établissement du storyboard, étape qui nous intéresse plus aujourd'hui. Mais il est impossible de dissocier radicalement ces différentes étapes. La manière d'agir des personnages dépend en partie de leur silhouette et aura son influence sur votre manière de raconter, de placer les cases ensemble.

Il s'agit d'une étape pendant laquelle vous allez générer beaucoup de déchets : des idées de costumes qui ne correspondent pas au projet, des cadrages différents pour une même séquence, des compositions de planches variables. N'hésitez pas à coucher sur le papier toutes les versions qui vous passent par la tête, et faites le tri. Les versions qui ne sont pas satisfaisantes, biffez-les. Faites cette sélection pour tout ce que vous créez, et fichez personnages, croquis, recherches de décors, storyboards. C'est le moment ou jamais de faire des erreurs, de les identifier, et de vous en servir pour améliorer le récit.



Premières recherches graphiques

Le véritable travail de découpage commence au moment de la lecture du script. Une lecture attentive durant laquelle Geyser prend des notes, comme il est toujours recommandé de le faire. Notez qu'il fait à la fois des croquis pour les cases, dessinées à part afin d'en étudier le contenu, et pour l'ensemble de la planche. Ici, on devine qu'il a hésité entre une composition en cases verticales et une composition en cases horizontales.



Prendre des notes, encore et toujours !

Geyser est un dessinateur dans l'âme. Ses notes sont donc des petits croquis qui lui serviront pour plus tard.

Puisque « faire et défaire, c'est travailler », n'hésitez jamais à mettre en doute ce que vous venez de faire, et à recommencer. C'est la meilleure école...

Storyboards approuvés, retouches et corrections

De nombreuses retouches sur le script peuvent intervenir juste avant, au début, ou même à la fin du storyboard. Comme nous l'avons dit de nombreuses fois dans cet ouvrage, il convient de se laisser un espace de liberté dans le processus de création. Ne considérez jamais que votre travail, pour abouti qu'il soit, est gravé dans le marbre. Accordez-vous des possibilités de changement.

Fluidité du récit

Les retouches dans le script peuvent concerner le simple déroulement du récit. L'enchaînement des cases ne se fait pas bien ? Retouchez-le. Il vous faut une case en plus pour rendre l'action plus compréhensible ? Ajoutez-la. Il faut supprimer une case pour rendre l'action plus dynamique ? Enlevez-la. N'hésitez pas à vous remettre en question et à proposer une deuxième ou une troisième version. Parfois, changer une case ne prend que quelques minutes, mais fait gagner de longues heures de travail, de recherches, de questionnement.

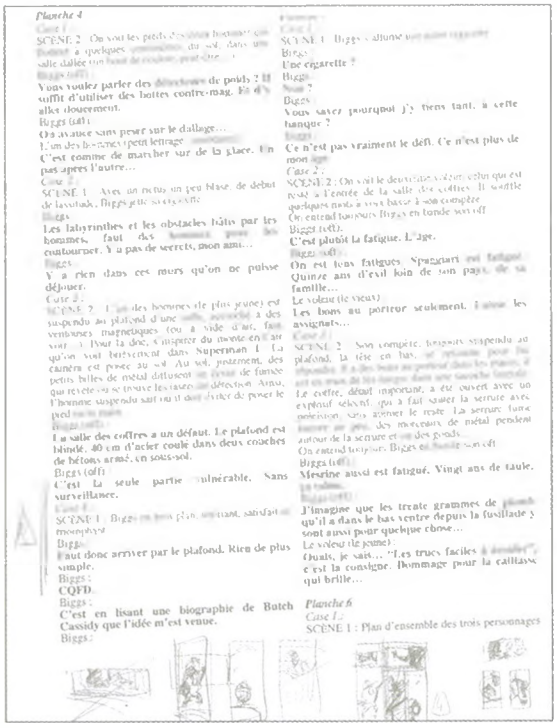
Rythme des dialogues

Dans le script de *Cuivremonde*, les dialogues sont répartis entre les cases très en amont. Quand le scénario est terminé, le dessinateur peut lire où se trouvent les échanges des personnages, les récitatifs, les voix off. Comme nous l'avons vu dans le deuxième tome de la collection « Les manuels de la BD[1] », il est possible de jouer sur la durée des actions en déplaçant les dialogues.

Réfléchissez donc attentivement à la manière dont vous les répartissez entre les cases. Est-ce que vous mettez la question et la réponse dans la même case ? Est-ce que vous placez la question en case 1 et la réponse en case 2 ? Est-ce que vous vous accordez une case muette entre les deux pour marquer une pause, indiquer un silence ? Autant de questions, dont les réponses vont en quelque sorte dicter la mise en scène de l'action, qui n'aura pas tout à fait la même signification selon le choix de narration que vous ferez.

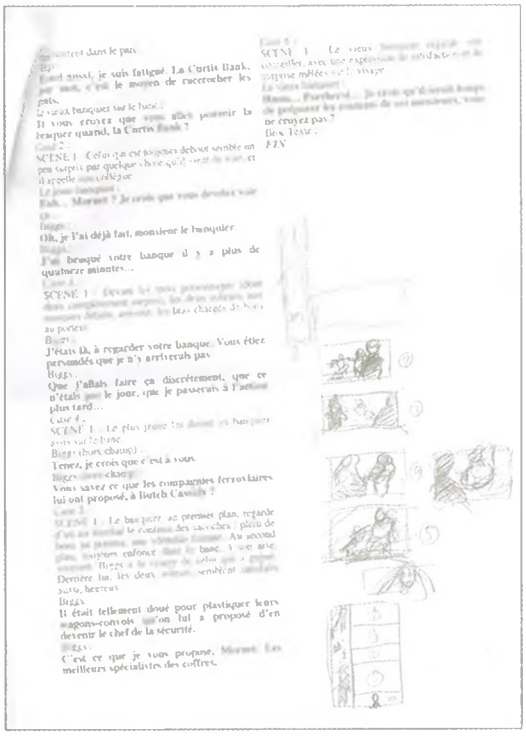
Envies graphiques

Bien entendu, quand votre scénario passera entre les mains du dessinateur, les envies de cet intervenant seront bien différentes des vôtres. Le scénariste est souvent guidé par une ambiance, une atmosphère, l'utilité d'une séquence et



Souligner les détails

Cette étape du travail est capitale parce qu'elle permet de mettre en valeur les détails importants (voir les annotations dans les marges) mais aussi de jeter sur le papier toutes les idées, même les mauvaises, qui sont alors biffées au profit d'autres, meilleures (voir les ratures).



Les pièces d'un puzzle

Geyser, on le voit sur cet exemple, numérote chacun de ses croquis, après avoir raturé les versions rejetées. Il fait ensuite un croquis d'ensemble pour indiquer la disposition des cases.

le caractère percutant d'une réplique. Le dessinateur, quant à lui, est guidé par l'aspect visuel des choses, par des envies de couleurs, de formes, de lumières, de mise en scène et de profondeur de champ. Il arrive donc sur le projet avec des images en tête, qu'il a envie de coucher sur le papier. Le résultat se situera quelque part entre ce que vous avez imaginé par écrit et ce qu'il souhaite interpréter graphiquement. Par conséquent, le scénariste se doit d'être à l'écoute de son dessinateur.

Il est possible que le scénario soit retouché afin d'inclure des éléments visuels apportés par le dessinateur. Il peut s'agir de parties du décor, de costumes de personnages, mais aussi d'astuces visuelles qui impliquent davantage qu'une retouche cosmétique. Il vous faudra peut-être changer en profondeur votre histoire, afin d'inclure les idées graphiques du dessinateur. Il importe donc de discuter attentivement, pour déterminer si ces apports améliorent le récit ou le dénaturent. Ne perdez jamais de vue l'originalité du récit, mais n'hésitez pas à le retravailler si vous sentez que l'idée nouvelle est au service de l'histoire.

(1) Lainé Jean-Marc & Delzant Sylvain, *L'Écriture du scénario*, tome 2, Eyrolles, 2007.

Une fois que vous avez fait le tri entre toutes les informations, il va falloir mettre tout cela au propre sur le papier...

Storyboards de *Cuivremonde*

Planche 1

NOTES : On commence par quelques petites cases (verticales, sans doute) pour mettre dans l'ambiance et dégager de la place pour l'*establishing-shot* du parc, un peu plus loin.
L'action se divise entre scène 1 (Biggs dans le parc) et scène 2 (Spaggiari et Mesrine dans la banque). Ce sera précisé à chaque fois, pour ne pas créer de confusion.

Case 1
SCÈNE 1 : Petite case, plan rapproché : un homme est en train de fumer. Il porte sa cigarette à la bouche.
Bloc texte : **Paris.**
Bloc texte : **Cuivremonde.**
Bloc texte : **Aujourd'hui.**

Case 2
SCÈNE 2 : Petite case. À l'intérieur de la Curtis Bank. Nous sommes dans un conduit d'évacuation d'air. Une corde descend lentement. On entend une voix qui vient du haut de la case (hors champ).
Voix (hors champ) :
Doucement. **Dou-ce-ment.**
Bloc Texte : **La Curtis Bank.**
Bloc texte : **Dépôt central.**

Case 3 :
SCÈNE 1 : Petite case, la caméra recule. Il tire une bouffée. Il est assis sur un banc, le coude étalé sur le dossier, en train de regarder fixement quelque chose. Il s'agit de Robbie Biggs, le fameux braqueur de trains, qui a détourné le Glasgow-Londres en 1963. Un peu fatigué, vieux, dégarni, ridé, mais l'œil encore vif et le sourire narquois. On entend une voix hors champ qui s'adresse à lui.
Voix (hors champ) :
C'est à la banque que vous vous intéressez, monsieur Biggs?

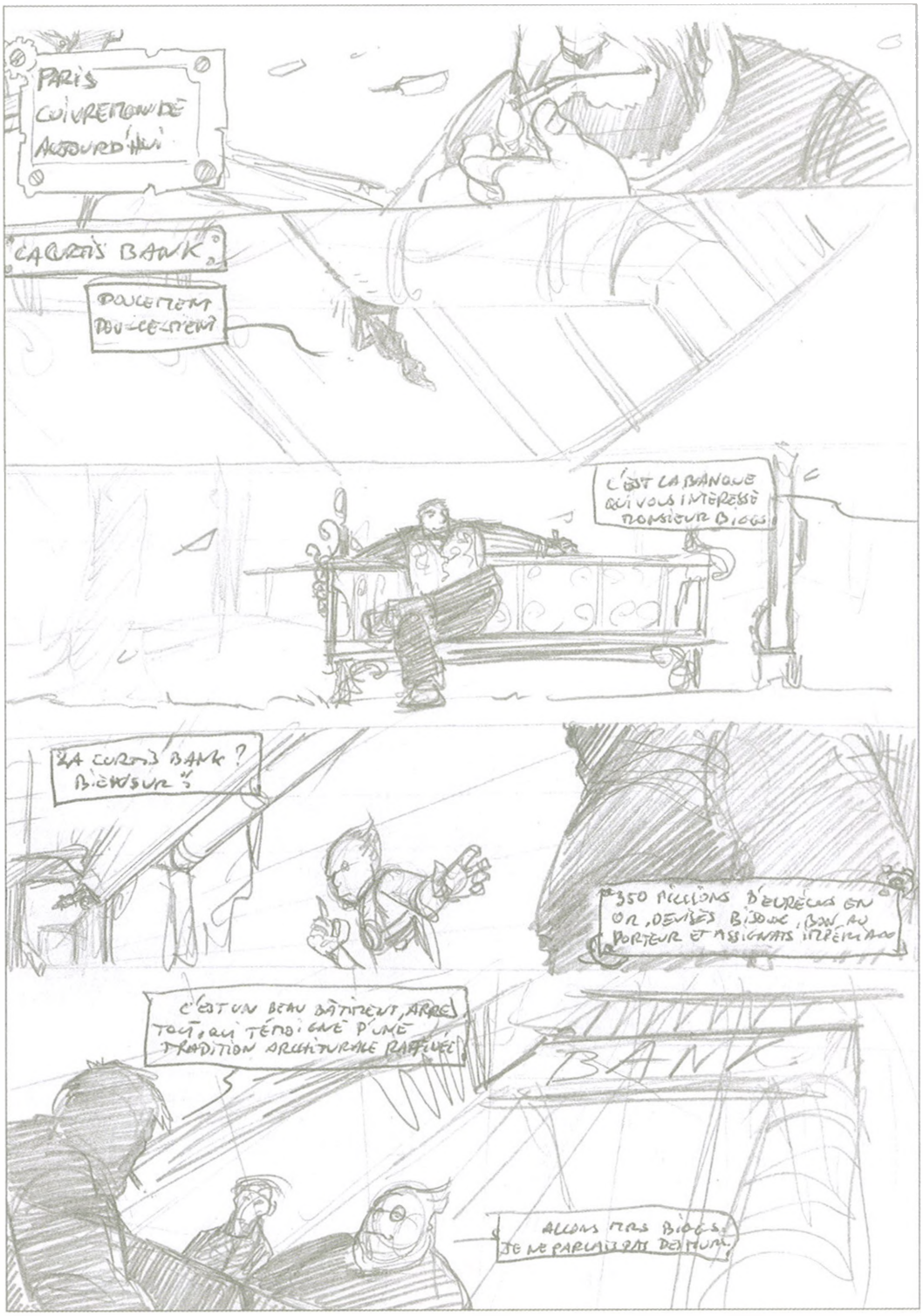
Case 4 :
SCÈNE 2 : Petite case. Deux hommes (l'un plus jeune et plus ombrageux que l'autre) vêtus de noir et harnachés d'équipements de voleurs avancent lentement. Les deux hommes avancent dans un couloir étriqué, en coude, plein de tuyauteries et de câbles électriques. C'est d'ailleurs davantage un conduit d'évacuation qu'un couloir. Ils sont à moitié courbés, pour ne pas se cogner contre le plafond. Le premier se retourne vers le second et lui fait signe de rester silencieux. De l'autre main, il désigne une caméra à micro directionnel, au bout du couloir. Ne pas oublier de «designer» cette caméra avec des enjolivures Art déco.
On entend la voix de Biggs, en bande-son, donc dans une bulle sans queue directionnelle.
Biggs (voix off) :
La Curtis Bank? Bien sûr.
Bloc texte : **350 millions d'eurécus en or, devises, bijoux, bons au porteur et assignats impériaux.**

Case 5 :
SCÈNE 1 : Petite case, contrechamp : la caméra est maintenant derrière son dos, on voit deux hommes, genre ronds-de-cuir, en costume cravate, tirés à quatre épingles, qui s'approchent de lui pour discuter. L'un, celui qui parle, est plus vieux que l'autre. Il continue à fumer, sans s'inquiéter. Grâce à la position de la caméra, on voit ce qu'il regarde : la façade d'une grande banque d'affaires. Il est important de la montrer là, car on va beaucoup en parler dans les pages qui suivent.
Biggs : **C'est un beau bâtiment, après tout, qui témoigne d'une tradition architecturale raffinée.**
Le vieil homme : **Allons, monsieur Biggs. Je ne parlais pas des murs.**

Le storyboard, nous le répétons, est un outil à disposition de tous ceux qui travaillent sur l'histoire, mais c'est surtout un aide-mémoire. Il permet de tout noter sous une forme de «brouillon». Ainsi, vous le voyez, Geyser a placé sur son storyboard toutes les informations nécessaires : non seulement le contenu des cases, mais aussi les bulles, les récitatifs, les titres. Cela permet de se rendre compte de l'allure de la planche et d'y apposer les notes nécessaires pour l'amélioration du dessin.

Nous allons vous présenter les différentes pages storyboardées, accompagnées des scripts qui ont servi de base au travail de Geyser. Cela vous permettra de comparer et de distinguer la part de liberté et d'interprétation, qui a présidé à son travail.

Voici le script de la première planche. Vous trouverez sur la page ci-contre le storyboard qui y correspond.



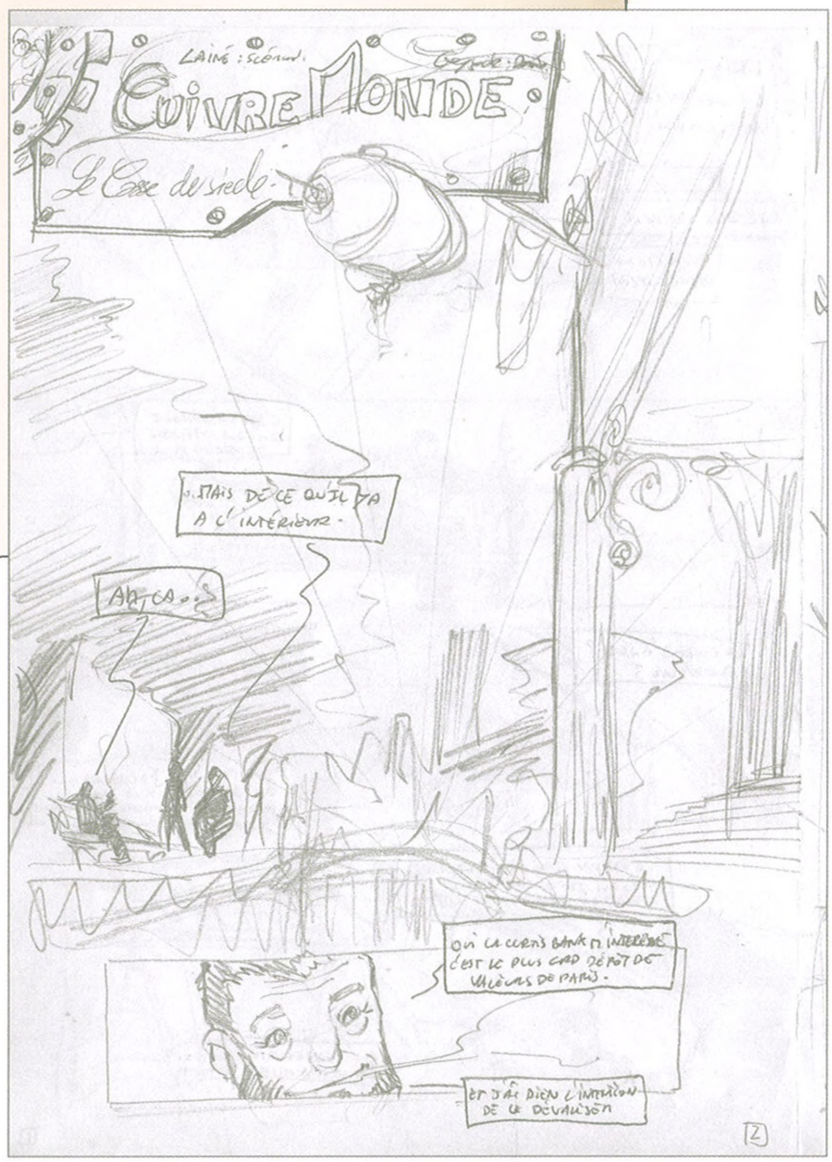
Voici le storyboard qui est tiré du script de la première planche. Le moment est essentiel, puisqu'il s'agit du passage des idées synthétisées sur le papier à leur réalisation concrète dans les planches BD.

Planche 2

Case 1 :
SCÈNE 1 : Grand *establishing-shot* : les deux hommes debout. Lui, toujours assis, fait un geste de la main, avec sa cigarette entre les doigts, montrant la façade en face de lui. On voit bien le parc. C'est un parc à l'américaine, ou à l'anglaise, sans clôture, avec de grandes et larges allées pour les promeneurs, un gazon ras, des bosquets d'arbres verdoyants… Comme nous sommes dans un univers *steampunk*, on peut en profiter pour dessiner des zeppelins au-dessus des buildings, pour « designer » des moulures sur les façades, pour agrémenter les décors et les costumes de détails surannés qui donneront d'emblée l'impression aux lecteurs que ce n'est pas le Paris que l'on connaît, mais un univers alternatif. Ne pas hésiter à en rajouter dans ce genre d'effets, histoire de faire de ces trois pages un festival visuel !
Le vieil homme :
… mais de ce qu'il y a à l'intérieur.
Biggs : **Ah, ça…**
titre : **CUIVREMONDE**
« LE CASSE DU SIÈCLE »

crédits :
scénario : Jean-Marc LAINÉ
dessins : GEYSER

Case 2 :
SCÈNE 1 : Case horizontale : il sourit, il a l'air sûr de son coup, la tête légèrement tournée de côté, pour regarder ses interlocuteurs (que l'on ne voit pas sur cette case).
Biggs :
Oui, la Curtis Bank m'intéresse. C'est le plus grand dépôt de valeurs de Paris.
Biggs :
Et j'ai bien l'intention de le dévaliser.



Voici le script de la deuxième planche, et le storyboard qui en a été tiré.

Planche 3

Case 1
SCÈNE 1 : Le plus âgé (sans doute celui qui a les plus hautes responsabilités) s'assied sur le rebord du banc, tourné vers Biggs. L'autre reste debout, toujours attentif à la conversation.

Le vieil homme : **Vous n'êtes pas un peu présomptueux, monsieur Biggs?**

Le vieil homme : **Après tout, la Curtis Bank, c'est autre chose que le Glasgow-Londres, admettez-le!**

Case 2
SCÈNE 2 : On voit l'un des deux hommes avancer prudemment un dispositif fait de miroirs près de rayons laser et d'yeux électroniques. Ce dispositif est destiné à refléter les rayons des détecteurs. Derrière lui, on voit l'autre homme qui le regarde faire. On voit aussi d'autres rayons laser plus haut et autour d'eux.
On entend toujours la voix de Biggs en bande-son.

Biggs (off) :
Vous avez raison. La Curtis Bank est la mieux gardée et la plus garnie de toutes les banques du Pôle européen.

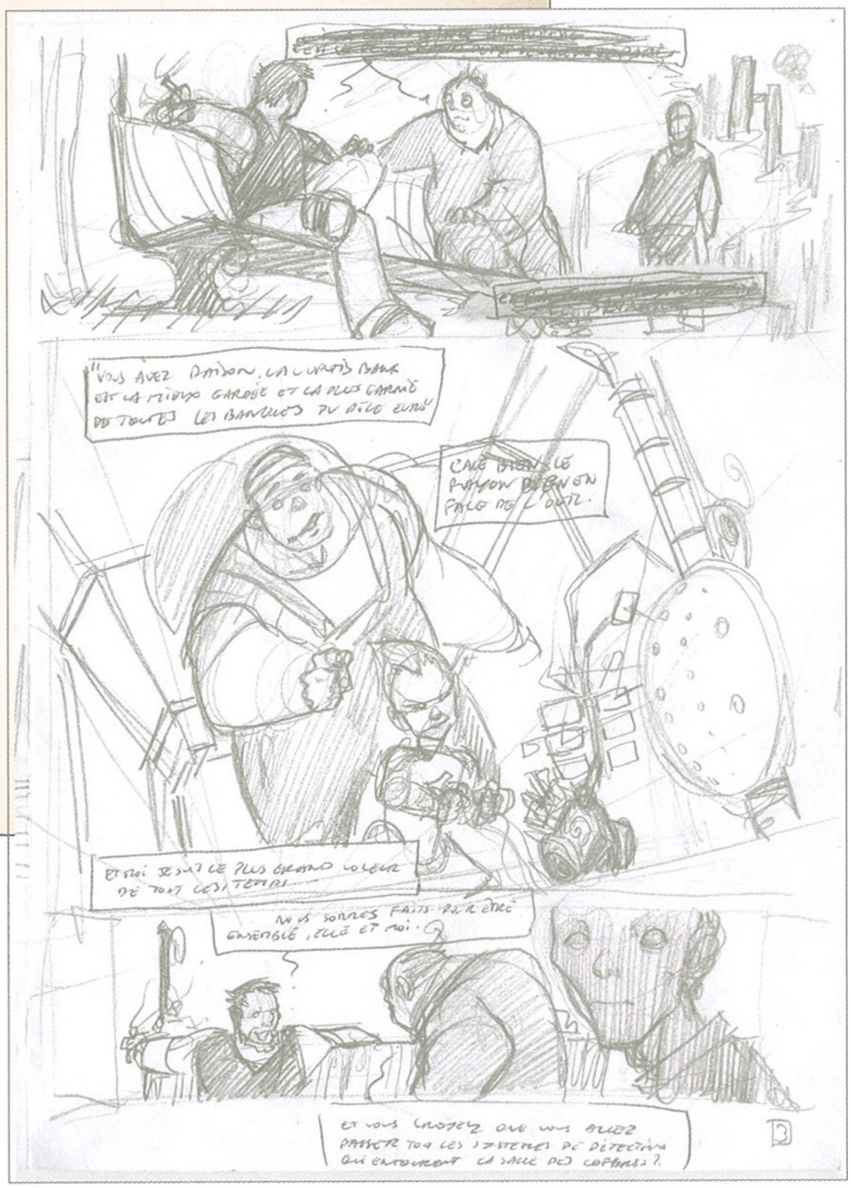
L'autre homme, derrière :
Cale bien le rayon, bien en face de l'œil...

Case 3
SCÈNE 1 : Au premier plan, celui qui est resté debout regarde vers la banque. Au second plan, Biggs et le plus vieux discutent. Biggs fait quelques gestes emphatiques.

Biggs : **Et moi, je suis le plus grand voleur de tous les temps.**

Biggs : **Nous sommes faits pour être ensemble, elle et moi.**

Le vieil homme :
Et vous croyez que vous allez passer tous les systèmes de détection qui entourent la salle des coffres?



Pour chacune des planches, Geyser fait le même travail de recherche. En gros, il est à la fois débroussailleur et éclaireur dans un nouvel univers de fiction.

Planche 4

Case 1
SCÈNE 2 : On voit les pieds des deux hommes qui flottent à quelques centimètres du sol, dans une salle dallée (un bout de couloir, peut-être...).
Biggs (off) :
Vous voulez parler des détecteurs de poids? Il suffit d'utiliser des bottes contre-mag. Et d'y aller doucement.
Biggs (off) :
On avance sans peser sur le dallage...
L'un des hommes (petit lettrage/murmure) :
C'est comme marcher sur de la glace. Un pas après l'autre...

Case 2 :
SCÈNE 1 : Avec un rictus un peu blasé, de début de lassitude, Biggs jette sa cigarette.
Biggs : **Les labyrinthes et les obstacles bâtis par les hommes, faut des hommes pour les contourner. Y a pas de secrets, mon ami...**
Biggs : **Y a rien dans ces murs qu'on ne puisse déjouer.**

Case 3 :
SCÈNE 2 : L'un des hommes (le plus jeune) est suspendu au plafond d'une salle, accroché à des ventouses magnétiques (ou à vide d'air, faut voir...). Pour la doc, s'inspirer du monte-en-l'air que l'on voit brièvement dans Superman I. La caméra est posée au sol. Au sol, justement, de petites billes de métal diffusent un écran de fumée qui révèle où se trouvent les lasers de détection. Ainsi, l'homme suspendu sait où il doit éviter de poser le pied ou la main.
Biggs (off) : **La salle des coffres a un défaut. Le plafond est blindé. Quarante centimètres d'acier coulé dans deux couches de béton armé, en sous-sol.**
Biggs (off) : **C'est la seule partie vulnérable. Sans surveillance.**

Case 4 :
SCÈNE 1 : Biggs en gros plan, souriant, satisfait et triomphant.
Biggs : **Faut donc arriver par le plafond. Rien de plus simple.**
Biggs : **C.Q.F.D.**
Biggs : **C'est en lisant une biographie de Butch Cassidy que l'idée m'est venue.**
Biggs : **Votre argent est à moi, monsieur le banquier.**

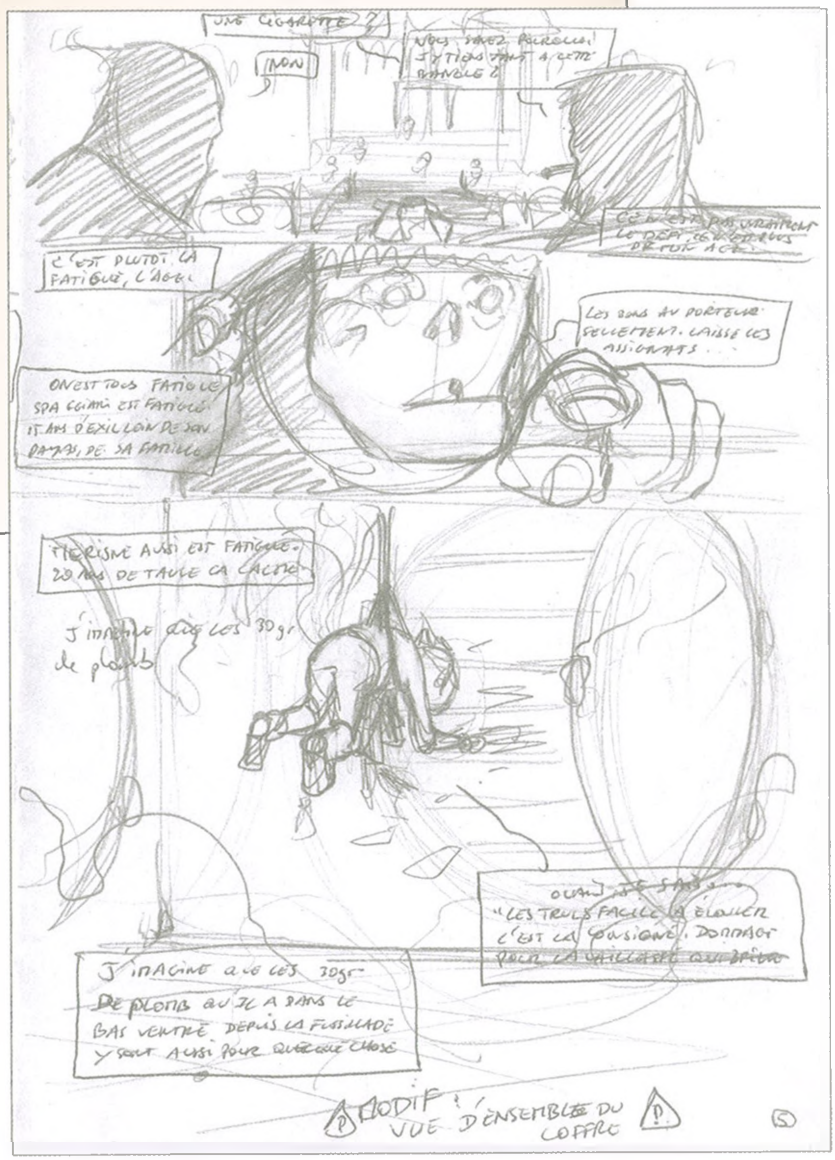
Vous pouvez constater que s'il est très respectueux quant à la construction du récit, Geyser donne à cet univers un cachet particulier, ce qui implique quelques petits aménagements en termes de décors, de costumes et de gestuelle.

Planche 5

Case 1 :
SCÈNE 1 : Biggs allume une autre cigarette.
Biggs : **Une cigarette ?**
Biggs : **Non ?**
Biggs : **Vous savez pourquoi j'y tiens tant, à cette banque ?**
Biggs : **Ce n'est pas vraiment le défi. Ce n'est plus de mon âge.**

Case 2 :
SCÈNE 2 : On voit le deuxième voleur, celui qui est resté à l'entrée de la salle des coffres. Il souffle quelques mots à voix basse à son compère.
On entend toujours Biggs en bande-son off.
Biggs (off) : **C'est plutôt la fatigue. L'âge.**
Biggs (off) : **On est tous fatigués. Spaggiari est fatigué. Quinze ans d'exil loin de son pays, de sa famille...**
Le voleur (le vieux) : **Les bons au porteur seulement. Laisse les assignats...**

Case 3 :
SCÈNE 2 : Son compère, toujours suspendu au plafond, la tête en bas, se retourne pour lui répondre. Il a des bons au porteur dans les mains, il est en train de les ranger dans une sacoche latérale. Le coffre, détail important, a été ouvert avec un explosif sélectif, qui a fait sauter la serrure avec précision, sans abîmer le reste. La serrure fume encore un peu, des morceaux de métal pendent autour de la serrure et/ou des gonds...
On entend toujours Biggs en bande-son off.
Biggs (off) : **Mesrine aussi est fatigué. Vingt ans de taule, ça calme.**
Biggs (off) : **J'imagine que les trente grammes de plomb qu'il a dans le bas-ventre depuis la fusillade y sont aussi pour quelque chose...**
Le voleur (le jeune) :
Ouais, je sais... « Les trucs faciles à écouler », c'est la consigne. Dommage pour la caillasse qui brille...



Chacune des pages est étudiée. Ainsi, si le besoin se fait sentir de retoucher ou de déplacer une scène, il est toujours possible de le faire. Le storyboard est l'outil idéal pour les retouches.

Planche 6

Case 1 :
SCÈNE 1 : Plan d'ensemble des trois personnages qui discutent dans le parc.
Biggs : **Et moi aussi, je suis fatigué. La Curtis Bank, pour moi, c'est le moyen de raccrocher les gants.**
Le vieux banquier sur le banc :
Et vous croyez que vous allez pouvoir la braquer quand, la Curtis Bank?

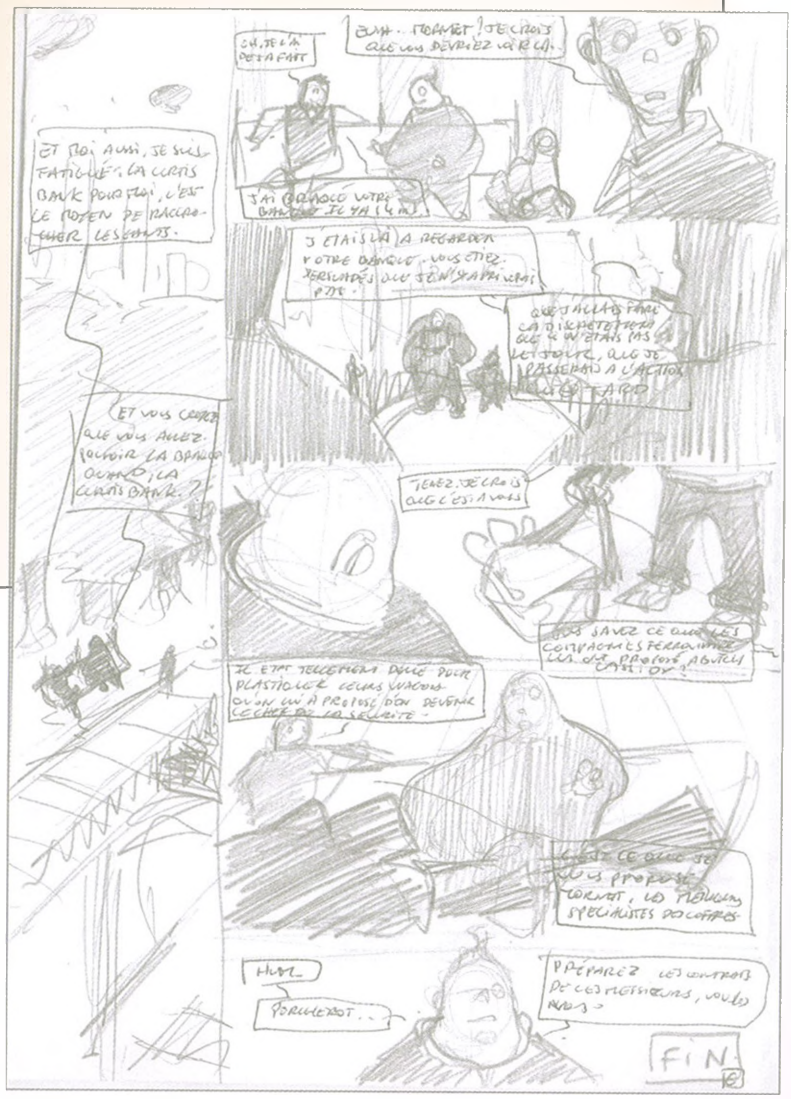
Case 2 :
SCÈNE 1 : Celui qui est toujours debout semble un peu surpris par quelque chose qu'il vient de voir, et il appelle son collègue.
Le jeune banquier : **Euh... Mornet? Je crois que vous devriez voir ça...**
Biggs : **Oh, je l'ai déjà fait, monsieur le banquier.**
Biggs : **J'ai braqué votre banque il y a plus de quatorze minutes...**

Case 3 :
SCÈNE 1 : Devant les trois personnages (dont deux complètement surpris), les deux voleurs, au masque défait, arrivent, les bras chargés de bons au porteur.
Biggs : **J'étais là, à regarder votre banque. Vous étiez persuadés que je n'y arriverais pas.**
Biggs : **Que j'allais faire ça discrètement, que ce n'était pas le jour, que je passerais à l'action plus tard...**

Case 4 :
SCÈNE 1 : Le plus jeune les donne au banquier assis sur le banc.
Biggs (hors champ) :
Tenez, je crois que c'est à vous.
Biggs (hors champ) : **Vous savez ce que les compagnies ferroviaires lui ont proposé, à Butch Cassidy?**

Case 5 :
SCÈNE 1 : Le banquier, au premier plan, regarde d'un air éberlué le contenu des sacoches : des bons au porteur, une véritable fortune. Au second plan, toujours enfoncé dans le banc, à son aise, souriant, Biggs a le visage de celui qui a gagné. Derrière lui, les deux voleurs semblent satisfaits aussi, heureux.
Biggs : **Il était tellement doué pour plastiquer leurs wagons-convois qu'on lui a proposé de devenir le chef de la sécurité.**
Biggs : **C'est ce que je vous propose, Mornet. Les meilleurs spécialistes des coffres.**

Case 6 :
SCÈNE 1 : Le vieux banquier regarde son conseiller, avec une expression de satisfaction et de surprise mêlées.
Le vieux banquier :
Hmm... Porcherot... Je pense qu'il serait temps de préparer les contrats de ces messieurs, vous ne croyez pas?
Bloc texte : ***FIN***



N'hésitez pas à annoter votre storyboard dans la marge pour ne pas oublier vos idées de dernière minute...

Conclusion

Si vous êtes arrivé jusqu'à cette page, cela veut dire que vous avez, sur un coin de votre bureau, le storyboard de votre histoire. Si tout va bien, vous êtes donc en mesure de lire l'ensemble du récit sous forme de croquis, plus ou moins aboutis. Dans le meilleur des cas, vous pourrez prêter ce paquet de feuilles à un lecteur extérieur (un ami, un parent, un dessinateur, un éditeur...) afin de collecter ses réactions et son avis.

Finir d'écrire

Vous l'avez vu, il n'y a pas réellement de méthode «officielle» de scénario de BD. Certains écrivent de manière romanesque, d'autres séparent les descriptifs des dialogues, suivant en cela la méthode cinématographique. Certains travaillent en plusieurs colonnes, l'une pour les descriptifs, l'autre pour les dialogues, une troisième pour les onomatopées et autres outils narratifs, quand d'autres font quelques croquis succincts en guise de canevas. Toutes ces méthodes n'ont pour ambition que l'efficacité : présenter au dessinateur une histoire facile à suivre, avec tous les éléments importants, qu'il faut faire ressortir par le dessin.

Pour toutes ces méthodes d'écriture, il n'y en a tout de même qu'une seule pour le storyboard : dessiner en cases, plus ou moins grandes et plus ou moins détaillées, une ébauche de ce que sera la planche définitive. Nous avons vu que la gestion de la taille des cases, de leur contenu et de leur cadrage peut varier en fonction des méthodes, mais au final, le storyboard a une obligation de résultat : définir l'allure de la page à naître.

Nous le répétons, le storyboard est également, en quelque sorte, la fin de l'acte d'écriture. Les corrections, les finitions, les précisions, c'est à ce moment qu'il faut les effectuer. Une fois que les dessins sont jetés sur le papier, vous pouvez vous rendre compte de la direction dans laquelle vous allez, et corriger le tir au besoin. Cela implique de retoucher les dialogues, les récitatifs et le rythme du récit. Bref, c'est du scénario que vous faites encore à cette étape de votre travail.

Commencer à dessiner

Mais c'est également déjà du dessin. En effet, le storyboard étudie tous les aspects visuels de la page, et aborde tous les problèmes que vous serez amené à résoudre. La profondeur de champ, le cadrage des personnages, la lumière, mais aussi les mouvements, les drapés, la place qu'occupent les bulles et les onomatopées, autant de détails qu'il vous faudra gérer au moment du crayonné et de l'encrage, et que le storyboard peut vous aider à planifier.

N'oubliez pas, comme nous l'avons déjà évoqué plusieurs fois, que le storyboardeur n'est pas obligatoirement le dessinateur. On peut même dire qu'il n'est pas nécessaire de savoir dessiner pour faire du storyboard. Si vous êtes scénariste, mais que vous ne savez pas tenir un crayon, rien ne vous empêche de faire des croquis utiles à votre dessinateur. Des personnages bâtons et deux ou trois annotations suffisent sans doute à rendre l'ensemble compréhensible et utilisable.

Autodidactes

Ce manuel ne vous apprendra pas à dessiner, de même qu'il ne vous apprendra pas à écrire. Nous partons du principe que vous savez déjà utiliser un clavier ou un crayon pour vous exprimer. En revanche, quelques trucs pour raconter une histoire ne sont jamais de trop. Ces petits trucs, à vous de vous y essayer.

Ne pas savoir dessiner n'empêche pas de faire de bonnes bandes dessinées. C'est un travail d'équipe. Il faut donc fédérer un solide partenariat autour d'un projet excitant. Qui plus est, les outils modernes (photographie, collage, montage et retouche d'images, logiciels 3D...) sont de plus en plus performants et vous ouvrent des possibilités sans cesse plus larges.

Au milieu de tout cela, en vertu du principe selon lequel un petit dessin vaut mieux qu'un long discours, le storyboard reste et demeure un outil essentiel, une étape inévitable de votre travail. Quelque chose d'indémodable, à l'efficacité démontrée.

Glossaire

Ballon : voir Bulle.

Bandes («quatre bandes» ou «trois bandes») : subdivision de la planche de BD, et juxtaposition horizontale de cases. Traditionnellement, on définit la BD franco-belge comme «du quatre bandes», et les *comics* comme «du trois bandes». Mais cette classification tend à disparaître, les planches franco-belges fonctionnant, depuis les années 1980, en trois bandes, et leur composition devenant de plus en plus variée.

Breakdown : terme américain désignant une forme de croquis (de taille réduite ou bien à l'échelle) présentant les principaux éléments contenus dans la page. Plus précis que le *thumbnail* mais moins que le *layout*, le *breakdown* est en quelque sorte un squelette, sur lequel il faudra poser une structure plus étoffée.

Bulle (ou phylactère) : terme le plus fréquemment utilisé pour désigner l'emplacement, en général arrondi et blanc, dans lequel s'inscrivent les paroles, dialogues et pensées des personnages. Les bulles ont traditionnellement plusieurs formes, pour distinguer les paroles verbalisées et les paroles pensées seulement. Le terme s'est étendu aux voix off et aux récitatifs, rendant la nomenclature un peu floue. «Bulle» désigne à la fois le contenant et le contenu. «Ballon» concerne plus fréquemment le contenu, et «phylactère» est le mot savant qui recouvre la même réalité.

Case : unité de base de la bande dessinée, souvent rectangulaire, dont la succession définit les séquences et donc, par là même, la narration.

Colorisation : étape qui consiste en la mise en couleurs des planches noir et blanc, en vue de la publication. Le terme «colorisation» est souvent utilisé pour désigner les méthodes modernes et l'utilisation de logiciels comme Photoshop, alors que «mise en couleurs» est plutôt consacré aux méthodes traditionnelles (gouache, acrylique...).

Comic book : terme américain désignant les recueils dans lesquels les *comic strips* ont été réédités, puis les recueils contenant du matériel inédit. Par extension, le terme a rapidement désigné l'ensemble des fascicules américains contenant de la bande dessinée. Bande dessinée américaine, présentée sous forme de fascicule mensuel couleurs, d'une moyenne de vingt-deux pages par mois.

Comics : terme générique anglais désignant l'art séquentiel. Par exemple, la BD française est appelée *french comics*. Par extension, désigne également les artistes et les œuvres qui s'inspirent de la production américaine. Le terme est passé dans la langue française, mais, étonnamment, il a conservé son «s» final, même s'il est souvent employé au singulier. On dit, par exemple : «*Superman*, c'est du *comics* de superhéros».

Comic strip : terme américain désignant à l'origine les bandes dessinées publiées dans les journaux. Le mot *comic* se rattache aux origines de la bande dessinée américaine, au départ orientée vers l'humour (d'où le terme de *funnies*, une autre de ses désignations originelles). Le mot *strip* désigne la forme de bande que prend la succession de quelques cases constituant un épisode.

Crayonné : étape du dessin après le storyboard, quand l'artiste finalise la planche, avant de passer à l'encrage.

École de Bruxelles : style graphique fédéré autour de *Tintin* (le journal comme le personnage) et de son créateur, Hergé.

Encrage : étape du dessin qui consiste à passer à l'encre la page crayonnée, avant la colorisation. L'encrage n'est plus de nos jours une étape obligatoire, de nombreux auteurs utilisant, grâce aux techniques de scan de plus en plus performantes, une version très contrastée de leurs crayonnés pour la mise en couleurs...

Franco-belge : désignation de la production francophone, généralisée à partir des grands courants principaux, représentés par les sommaires des journaux *Tintin* et *Spirou*. Aujourd'hui, ce terme désigne globalement l'entière production *mainstream* de langue française, si ce n'est quelques productions marginales.

Gag («Un gag par page») : récit d'humour en une bande ou une page, avec une chute amusante à la dernière case. Les albums contenant 46 gags en une page (sur le modèle de *Gaston Lagaffe* ou *Boule & Bill*) sont une spécificité franco-belge.

Gaufrier : division (arbitraire ou instinctive) de la page en un certain nombre, prédéfini, de cases (six, neuf, douze ou seize cases par page). Cette règle permet de formaliser la rédaction du script, de donner des repères et d'établir une moyenne de cases par page. Le gaufrier peut être un outil purement indicatif, à partir duquel le dessinateur dispose d'une marge d'improvisation, ou un exemple strict à suivre.

Idéogramme : signe auxiliaire qui accompagne la narration et s'intègre au dessin. Troisième registre linguistique, en plus du texte et de l'image.

Intercase (ou blanc intericonique) : espace séparant les cases, et impliquant un hiatus temporel, des instants passés sous silence, un non-dit. La succession des cases et des intercases définit l'art séquentiel qu'est la BD. À noter que, parfois, l'intercase n'est constitué que d'un seul trait séparant deux images. Dans ce cas, il n'y a plus d'espace blanc : le terme « intercase » est donc préférable à celui de « blanc intericonique ».

Layout : terme américain désignant des storyboards détaillés, à partir desquels le dessinateur peut réaliser le crayonné fini. Le *layout* se présente parfois dans un format réduit, parfois au format de travail.

Lettrage : étape consistant à placer sur la planche les bulles, récitatifs et onomatopées, ainsi que leur contenu.

Manga : BD de provenance japonaise, souvent publiée en noir et blanc. Par extension, désigne également les artistes et les œuvres qui s'inspirent de la production japonaise.

Onomatopée : mot traduisant un son. L'onomatopée fait partie de l'identité graphique de la planche.

Phylactère : voir Bulle.

Plot : première étape dans la rédaction d'un BD américaine, l'intrigue. Un *plot* n'est pas détaillé, c'est en général un texte court qui résume l'action de l'épisode.

Récitatif : bulle sans queue, non rattachée à un personnage. Il s'agit souvent de la voix du narrateur omniscient, mais parfois aussi de la voix off du personnage principal, parlant à la première personne du singulier, comme dans les romans noirs. D'ordinaire, les récitatifs sont rectangulaires, disposés en haut à gauche de la case, et d'une couleur différente.

Script : dans le jargon des *comics*, version élaborée du *plot*, avec la description des cases et la présence des dialogues, fournie au dessinateur.

Séquence : ensemble de cases ou de pages articulé autour d'une unité d'action. Une séquence commence et finit avec l'arrivée ou le départ des protagonistes, et la rupture narrative annonçant la séquence suivante.

Storyboard : étape de la création d'une bande dessinée qui consiste à poser, en quelques traits, la disposition de la page, le montage des cases, les silhouettes, les ombres, et l'emplacement des bulles. Assez souvent, le storyboard est réalisé dans un format plus petit que la planche, voire plus petit que la page publiée.

Thumbnail : terme américain désignant le plus petit et le plus sommaire des storyboards utilisables. Les *thumbnails* sont des esquisses au format timbre-poste, qui permettent de visualiser d'un coup d'œil ce qui devra figurer sur la planche. Ils sont souvent accompagnés d'annotations dans les marges. Après les *thumbnails*, les auteurs réalisent souvent des *breakdowns* ou des *layouts*, selon le degré de précision souhaité.

Trait de mouvement : tracé qui accompagne les mouvements des personnages ou des véhicules, décrivant leur parcours dans la case. La forme et la qualité du trait (hésitant, tremblant...) donnent une indication du mouvement.

Trait de vitesse : tracé qui accompagne les mouvements des personnages ou des véhicules, et dont le nombre indique la vitesse ; plus ils sont nombreux, plus l'objet se déplace rapidement.

Voix off : technique narrative, très usitée dans les films noirs, visant à faire entendre (ou lire) les pensées intimes d'un personnage. En BD, la voix off se matérialise dans de petits récitatifs rectangulaires, qui se distinguent par leur couleur.

Bibliographie

Théorie générale et analyse

Autour de la bande dessinée

Baron-Carvais Annie, *La Bande dessinée*, coll. « Que sais-je ? » 2212, PUF, Paris, 1re éd. 1985, rééd. 1994.

Benayoun Robert, Vroom Tchac Zowie : *le ballon dans la bande dessinée*, Balland, Paris, 1976.

Blanchard Gérard, *La Bande dessinée*, Marabout Université, Gérard & Co., Verviers, 1969.

Blancou Daniel, *Manga, origines, codes et influences*, L'Iconograf/CRDP d'Alsace, 2006.

Bonifay P., Peirani-Vignes V. et Béhé J., *Le Scénario de bande dessinée*, L'Iconograf/CRDP d'Alsace, 2005.

Couperie, Destefanis, François, Horn, Moliterni, Gassiot-Tabalot, *Bande dessinée et figuration narrative*, musée des Arts décoratifs/Palais du Louvre, SERG, Paris, 1967.

David Peter, *Writing for comics with Peter David*, Impact, Cincinnati, Ohio, 2006.

Eisner Will, *Comics & Sequential Art*, Poorhouse Press, 1985.

Eisner Will, *Graphic Storytelling & Visual Narrative*, Poorhouse Press, 1996.

Fauche, Tessier, Jansem *et* **Bercovici**, *Le Secret d'une bulle en plus*, Une bulle en plus, sept. 2005.

Fauche, Adam, Jansem et Franc, *À la recherche de la communication*, Une bulle en plus, sept. 2005.

Fauche, Adam et Saive, *À la recherche de la communication*, Une bulle en plus, sept. 2005.

Fresnault-Deruelle Pierre, *La Chambre à bulles*, 10/18, UGE, Paris, 1977.

Fresnault-Deruelle Pierre, *La BD, essai d'analyse sémiotique*, Hachette-Littérature, Paris, 1972.

Fresnault-Deruelle Pierre, *Dessins et bulles*, Bordas, Paris, 1972.

Fresnault-Deruelle Pierre, *Discours et récit par la bande*, Hachette, Paris, 1977.

Groensteen Thierry, *La Bande dessinée depuis 1975*, coll. « Le monde de... », MA Éditions, Paris, 1985.

Jennequin Jean-Paul, *Histoire du comic-book t. I : des origines à 1954*, Vertige Graphic, Paris, 2002.

Lacassin Francis, *Pour un 9e art*, 10/18, UGE, Paris, 1971.

Lainé Jean-Marc, *Comparaison entre BD francophone et BD anglophone*, mémoire de maîtrise de Lettres modernes, université de Paris IV Sorbonne, septembre 1992.

Lainé Jean-Marc, *BD, métalangage et métaphysique*, mémoire de DEA, université de Paris VIII Saint-Denis, septembre 1994.

McCloud Scott, *L'Art invisible*, Éditions Delcourt, 2007.

McCloud Scott, *Réinventer la bande dessinée*, Vertige Graphic, 2002.

McCloud Scott, *Faire de la bande dessinée*, Éditions Delcourt, 2007.

Meynet Félix, *À l'ombre du Roc d'Enfer*, entretiens avec Pascal Roman, Horizon BD, 2001.

Michel Pierre, *La Bande dessinée*, coll. « Idéologie et société », Larousse, 1976.

Peeters Benoit, *Case, planche, récit (comment lire une bande dessinée)*, Casterman, Paris, 1991.

Peeters Benoit, *La Bande dessinée*, coll. « Dominos », Flammarion, Paris, 1993.

Pomier Frédéric, *Comment lire la bande dessinée ?*, Klincksieck, Paris, 2005.

Quillien Christophe, *Fête de la BD, faites de la BD !*, SNE - Fête de la BD, 2006.

Sadoul Jacques, *93 ans de BD*, J'ai Lu, Paris, 1989.

Steranko James, *The Steranko History of Comics*, Supergraphics, vol. I, 1970, vol. II, 1972.

Tillon Fabien, *Culture manga*, Nouveau Monde Éditions, 2006.

Pédagogie et exercices

Bouchard Gilbert, *La Bande dessinée c'est facile*, Glénat/CRDP Académie de Grenoble, 2006.

Collectif, *Apprendre à dessiner les super-héros, les bases de la technique, vol. I*, Delcourt, coll. « Contrebande », 2006.

Collectif, *Apprendre à dessiner les super-héros, narration et techniques avancées*, vol. 2, Delcourt, coll. « Contrebande », 2007.

Duc, *L'Art de la BD, t. I : du scénario à la réalisation*, Glénat, 1982.

Duc, *L'Art de la BD, t. II : la technique du dessin*, Glénat, 1983.

Lee Stan et **Buscema John**, *How to Draw Comics the Marvel Way*, Simon & Shuster, 1978.

Pouzargues Franck, *La BD de case en classe : « L'Aîné des soupetard »*, CNDP/Dargaud, 2000.

Pouzargues Franck, *La BD de case en classe : « Les contes de Grimm »*, CNDP/SCÉREM, 2002.

Toriyama Akira, *L'Apprenti mangaka*, Glénat, 1997.

Presse critique

Behar Henri et Guerrin Michel, « Robert Frank hors cadre », in *Le Monde Arts et Spectacles*, 17/11/94.

Bouyer Sylvain, « Du visuel au sonore », in *Les Cahiers de la BD*, n° 61, janvier-février 1985.

Bouyer Sylvain, « Théories des symptômes », in *Les Cahiers de la BD*, n° 69, mai-juin 1986.

Bouyer Sylvain, « Il n'y a pas de spécificité au numéro que vous avez demandé », in *Les Cahiers de la BD*, n° 72, novembre-décembre 1986.

Calligaro Renato, « Les aventures de la forme », traduit de l'italien in *Les Cahiers de la BD*, n° 71, septembre-octobre 1986.

Chavanne Renaud, « Un compositeur nommé Jacobs : Edgar P. Jacobs et le secret de l'explosion », *Bananas*, n° 1, printemps 2006.

Dagen Philippe, « Henri Cartier-Bresson raconte sa passion pour le dessin », in *Le Figaro*, printemps 1995.

Genette Gérard, « L'envers des signes », in *Figures I*, Points Seuil 74, 1969.

Groensteen Thierry, «L'introuvable spécificité», in *Les Cahiers de la BD*, n° 70, juillet-août 1986.

Groensteen Thierry, «Le vertige infini», in *Les Cahiers de la BD*, n° 73, janvier-février 1987.

Groensteen Thierry, «*Watchmen* ou les Gardiens», in *Les Cahiers de la BD*, n° 79, janvier 1988.

Groensteen Thierry, «Inventaire des singularités», in *Cinémaction*, HS «Cinéma et BD», été 1990.

Guerrin Michel, «Les expériences de Walker Evans», in *Le Monde des Livres*, 10/12/93.

Guerrin Michel, «Benetton s'affiche dans un musée contemporain», in *Le Monde*, 17/02/95.

Lainé Jean-Marc, «L'œuvre : *FF* 352», in *Kamasutra-Cocaïne*, n° 3, juillet 1991.

Lainé Jean-Marc, «Byrne : la tactique en toc du tac au tac», in *Kamasutra-Cocaïne*, n° 3, juillet 1991.

Menu Jean-Christophe, «L'art de tous les paradoxes», in *LABO*, Futuropolis, 1990.

Pasamonik Didier, «La BD, "potion magique" du cinéma?», *Storyboard* n° 2, hiver 2002-2003.

Renoux Jean-Philippe, «Howard Chaykin : Black Kiss», in *Scarce*, n° 24, été 1990.

Roque Georges, «Voir la peinture par la bande», in *Les Cahiers de la BD*, n° 70, juillet-août 1986.

Schwartz Barthélemy, «Une période de nuit : l'idéologie bédé», in *LABO*, Futuropolis, 1990.

Simonson Walt, interview in *Scarce*, n° 39, printemps 1994.

Sites Internet

Actua BD : http://www.actuabd.com

Alain Henriet : http://www.alainhenriet.com

Auracan : http://www.auracan.com

Au gré des Bulles : http://www.augredesbulles.net/forum

BD Central : http://www.bdcentral.com

BD Net : http://www.bdnet.com

Bullimique : http://cyrollegt.free.fr

Café salé : http://www.cfsl.net/forum

Coin BD : http://www.coinbd.com

Concept Art : http://conceptart.org

La maison des auteurs de BD : http://www.mdabd.com

1001 BD : http://www.1001bd.com

Oniric City : http://www.forumpimpf.net

La planque des coloristes : http://lamprod.free.fr/forum/phpBB2

Sceneario. com : http://www.sceneario.com

Stan & Vince : http://www.stanetvince.com

Superpouvoir : http://www.superpouvoir.com

Tessa : http://slouiss.club.fr/index.html/tessa/tessa.html

Une bulle en plus : http://www.unebulleenplus.fr

Œuvres

Albums

(dont des extraits sont publiés et commentés dans l'ouvrage)

Bajram Denis, *Universal War One*, 6 volumes, Soleil, 2000-2006.

Baloo et **Henriet Alain**, *John Doe*, 3 volumes, Delcourt, 2000-2002.

Blondel Julien et **Rouvin Anne**, *AKAdemy*, 2 volumes, Delcourt, 2007.

Cano Jean-Luc, Peru Olivier et **Peru Stéphane**, *Zak Blackhole*, 1 volume, Soleil, 2004.

Dorison Xavier et **Bec Christophe**, *Sanctuaire*, 3 volumes, Les Humanoïdes Associés, 2002-2004.

Gennaux Serge, *L'Homme aux phylactères*, Dargaud, 1987.

Horrocks Dylan, *Hicksville*, L'Association, 2001.

Lainé Jean-Marc et **Geyser**, *Omnopolis*, 2 volumes, coll. «Angle Fantasy», Bamboo, 2006-2007.

Lauffray Mathieu et **Dorison Xavier**, *Prophet*, tome I, Les Humanoïdes Associés, 2000.

Lauffray Mathieu, *Prophet*, tomes II et III, Les Humanoïdes Associés, 2003 et 2005.

Letendre Serge et **Loisel Régis**, *La Quête de l'oiseau du temps*, Dargaud, 1983-1987.

Madden Matt, *99 exercices de style*, L'association/Oubapo, 2006.

Mitric Nicolas et **Louis**, *Tessa : agent intergalactique*, 4 volumes, Soleil, 2004-2007.

Nikolavitch Alex et **Botta Marc**, *La Dernière Cigarette*, La Cafetière éditions-Vertige Graphic, 2004.

Nikolavitch Alex et **Fejzula Toni**, *Central Zero*, 1 volume, Soleil, 2003.

Peru Olivier et **Peru Stéphane**, *Shaman*, 3 volumes, Soleil, 2003-2005.

Richez Hervé et **Dzialowski Jean-Jacques**, *Groom Lake*, 2 volumes, coll. «Grand Angle», Bamboo, 2006-2007.

Sulpice Olivier et **Jenfèvre Henri**, *Les Gendarmes*, 8 volumes, Bamboo, 1998-2006.

Périodiques

Lainé Jean-Marc et **Dumas Patrick**, *Le Cavalier maure*, Pif-Gadget, Pif-Gadget Éditions, 2005-2007.

Lainé Jean-Marc et **Dzialowski Jean-Jacques**, *Ozark*, Fantask n°1 et n°2 et Mustang n°304, Éd. Semic, 2001-2002.

Lainé Jean-Marc et **Fejzula Toni**, *Spiro Anaconda*, Spécial Zembla, Éd. Semic, 2000-2001.

Lainé Jean-Marc et **Roux Stéphane**, *Sibilla*, Strangers n°4, Éd. Semic, 2003.

Lofficier Jean-Marc et **Dzialowski Jean-Jacques**, *Homicron*, «Collection LUG», Éd. Semic, 2002.

Nikolavitch Alex et **Lainé Jean-Marc**, *Gun Club*, Spécial Rodéo 166, Éd. Semic, 2000.

Qu'ils aient envoyé des fichiers, répondu aux questions, donné leur accord, ou simplement soutenu le projet par leur enthousiasme et leurs encouragements, tous ont participé à sa réalisation et ont permis qu'il soit mené à bien.
Qu'ils en soient chaleureusement remerciés ici.

Remerciements et biographies

Jean-Luc Cano : réalisateur et scénariste de BD, Jean-Luc Cano a travaillé sur de nombreux courts-métrages, qu'il a écrits et réalisés, et qui lui ont permis de diriger des acteurs tels que Jean-François Derec. Côté BD, il a signé le scénario de ***Zak Blackhole*** chez Soleil et prépare de nouveaux projets, tout en développant son premier long métrage.

Patrick Dumas : dessinateur de la série ***Maître Berger*** chez Glénat dans les années 1980, Patrick Dumas s'est consacré aux jeux vidéo pendant une bonne décennie avant de revenir à la BD au tournant du millénaire. Il a notamment réalisé la série ***L'Œil de Shiva***, chez Semic, puis deux albums des aventures d'***Allan McBride***, chez JYB. Parallèlement, il dessine ***Le Cavalier maure*** en feuilleton dans ***Pif-Gadget***.

Jean-Jacques Dzialowski : influencé par les *comics* depuis son plus jeune âge, Jean-Jacques Dzialowski a fait ses débuts professionnels chez Semic, en réalisant des couvertures mettant en scène Blek ou Zembla, puis des aventures d'***Ozark, Zembla*** ou ***Homicron***. Aux États-Unis, il a dessiné ***Nighthunter***, ***Thunderbolts***, ***Batman***, ou plus récemment ***Whisper***, et participe à de nombreuses anthologies consacrées aux pirates, aux ninjas ou aux personnages de Lovecraft. En France, il dessine le thriller *Groom Lake*, chez Bamboo/«Grand Angle».

Xavier Fauche : scénariste de ***Percevan***, de ***Lucky Luke***, de ***Rantanplan*** et du ***Marsupilami,*** Xavier Fauche a également longtemps travaillé à France Inter. Il a fait ses premières armes auprès d'auteurs aussi talentueux que Morris, Uderzo ou Franquin. En 1991, il a créé la société Une bulle en plus, qui se consacre à la communication d'entreprise par la bande dessinée. Il travaille avec des dessinateurs comme Marc Bourgne, Bercovici ou Ranson.

Toni Fejzula : dessinateur yougoslave installé à Barcelone, Toni Fejzula a percé sur le marché français en dessinant chez Semic plusieurs histoires courtes, notamment sur scénario de Nikolavitch, qu'il retrouvera sur le premier volume de ***Central Zero***. Il travaille actuellement sur un album aux éditions Delcourt.

Gérald Forton : dessinateur issu de la presse magazine des années 1960 et 1970, Gérald Forton a travaillé à ***Pif-Gadget,*** où il animait le western ***Teddy Ted***, ainsi qu'à ***Télé-Junior***, où il a dessiné des adaptations des ***Mystères de l'Ouest*** ou ***Galactica,*** mais aussi des aventures inédites de Spider-Man, Hulk, Captain America, Thor, Sub-Mariner ou les Quatre Fantastiques. Émigré aux Etats-Unis dans les années 1980, il a travaillé chez de nombreux éditeurs (First, DC...). Il a réalisé des épisodes d'***Arak*** écrits par Jean-Marc Lofficier, unique exemple de *comics* produits par une équipe française. Gérald travaille depuis lors à des storyboards pour le cinéma et la télévision. Il est revenu à la BD franco-belge dans les années 2000, en dessinant ***Galton & Trumbo*** chez Semic, et la série de polars ***Borsalino*** chez Loup.

Geyser : jeune dessinateur venu d'Angers, il se lance, dès la sortie de l'école, dans l'aventure d'***Omnopolis***, trilogie de science-fiction chez Bamboo/«Grand Angle». Parallèlement, il fait de l'illustration et du design 2D pour les jeux vidéo. Non content d'ouvrir ses archives pour cet ouvrage, il se livre aussi à l'exercice de la réalisation en direct, pour l'histoire courte de la dernière partie.

Alain Henriet : né en Belgique en 1973, Alain Henriet, lecteur de BD de longue date, suit les cours de Philippe Foerster et Gérard Goffaux, puis commence à publier des histoires courtes dans l'hebdomadaire ***Spirou***, dès 1996. Il publie ***Le Portail*** chez le Téméraire, puis quelques pages et couvertures chez Semic, avant de dessiner la trilogie ***John Doe*** chez Delcourt, sur scénario de Baloo. Toujours chez Delcourt, il lance la série ***Golden Cup***, écrite par Pecqueur. Il participe également à différents projets, dont ***Pandora Box***, écrit par Alcante, et ***Légendes Urbaines***, écrit par Corbeyran, chez Dargaud.

Éric Hérenguel : originaire du Nord et influencé par les *comics*, ce dessinateur talentueux, qui assure également l'encrage et les couleurs de ses planches, s'est fait remarquer sur ***Carnivores***, au début des années 1990, avant de reprendre le dessin

de la célèbre série ***Balade au bout du monde***. Il a également dessiné l'uchronie ***Edward John Trelawnay***. Il se consacre aussi au scénario, puisqu'il écrit et dessine ***Krän*** et ***Lune d'encre sur Providence***.

Henri Jenfèvre : spécialiste de l'humour, il dessine des séries aussi populaires que ***Dirty Henry*** (Bamboo), ***L'Effaceur*** (Vents d'Ouest) ou ***Les Gendarmes*** (Bamboo).

Mathieu Lauffray : ancien élève des Arts déco de la rue d'Ulm, Mathieu Lauffray a commencé comme illustrateur chez Hachette, avant de signer le premier tome du ***Serment de l'Ambre*** chez Delcourt. Rapidement, il devient illustrateur des couvertures des *comics* ***Star Wars*** chez Dark Horse, et travaille sur la préproduction de projets cinématographiques, dont ***Le Pacte des loups***. Tout en continuant ces activités, il lance en 2000 la série ***Prophet*** chez les Humanoïdes Associés, signe ***Proto***, recueil de designs chez Soleil, et participe à de nombreux collectifs, dont ***Paroles de Poilus***. Il lance, en 2007, ***Long John Silver*** chez Dargaud, sur scénario de Xavier Dorison.

Louis : illustrateur de presse, notamment pour ***Comic Box***, ***Bugs Bunny Jeux*** ou ***Dixième Planète***, Louis a réalisé ses premières pages de BD pour les éditions Semic. Il a travaillé avec Jean-Marc Lofficier sur des histoires de super-héros, avant de créer la série ***Tessa : agent intergalactique***, sur scénario de Mitric, aux éditions Soleil. Depuis, il a réalisé le premier volume de ***42 : Agents intergalactiques***, dont il a assuré scénario et dessin. Il prépare déjà le deuxième volume, et travaille sur les premières planches d'un album de la série ***Kookaburra Universe***.

Nick Meylaender : *game designer* pour les jeux vidéo et traducteur de *comics*, Nick Meylaender revêt aussi la casquette de scénariste de BD. Il a écrit le premier épisode de ***Théâtre d'ombres***, une aventure du personnage américain Darkness, dessinée par Louis, et s'est lancé dans le feuilleton manga avec ***Exécutrices Women*** pour le magazine ***Shogun***, chez les Humanoïdes Associés.

Alex Nikolavitch : scénariste et traducteur, Alex Nikolavitch a écrit de nombreuses histoires courtes pour Semic, avant de passer au format album avec ***Central Zero***, chez Soleil. Il a rédigé la première aventure de ***Spawn*** («***Simonie***») réalisée par une équipe française. ***La Dernière Cigarette*** a été publié chez La Cafetière, et lui permet d'explorer le thriller de guerre. Il travaille actuellement sur deux séries *mangas* pour les Humanoïdes Associés, ***Tengu-Do*** et ***L'Escouade des ombres***.

Hervé Richez : scénariste de séries humoristiques comme ***Dirty Henry*** (Bamboo) ou ***L'Effaceur*** (Vents d'Ouest), il rédige également des scripts de thrillers réalistes, tels que ***Le Messager***, ***Sam Lawry*** ou ***Groom Lake***, chez Bamboo. Il est également le directeur de la collection «Grand Angle», chez Bamboo.

Stéphane Roux : spécialiste du dessin animé, il travaille sur des productions telles que ***Foot 2 Rue***, où il intervient comme storyboardeur ou réalisateur. Amateur de bande dessinée, il a travaillé sur ***Sibilla*** chez Semic, pour qui il a réalisé de nombreuses couvertures. Il a également dessiné la rencontre entre ***Phénix***, personnage français, et ***Witchblade***, héroïne de *comics* américains, sur scénario de Jean-Marc Lofficier. Il a travaillé sur une histoire courte publiée chez Delcourt, et réalise régulièrement des couvertures de *comics* de super-héros pour DC ou Marvel, aux États-Unis. Il développe actuellement un projet de science-fiction et d'aventure.

Anne Rouvin : dessinatrice et illustratrice, Anne Rouvin a rapidement transcendé l'influence de Jean-Claude Mézières (dessinateur de ***Valerian***) pour développer un style plus personnel, qu'elle exploite dans la série ***AKAdemy*** (Delcourt), écrite par Julien Blondel et lancée en 2007. Elle a également tâté de l'illustration, pour des jeux de rôles ou dans les pages de ***Métal Hurlant***, ce qui lui a donné l'occasion de découvrir l'outil informatique.

Stan & Vince : grands amateurs de *comics*, Stan Manoukian et Vince Roucher ont réalisé les publicités et les cartes de fidélité de la librairie Mondes Mutants, avant de se faire remarquer dans le catalogue Zenda avec deux albums, ***Parasite*** et ***Eden***, qui ne connaîtront pas de suite. Mais cela leur vaudra de lancer chez Delcourt la saga ***Vortex***, vaste épopée temporelle construite autour de deux personnages clés et de deux séries parallèles. Ils ont également travaillé aux États-Unis, dessinant des aventures de Tarzan, de Doc Savage et du Shadow pour Dark Horse, ainsi que des couvertures pour ***Ghost*** ou ***Star Wars***. Parodiant les programmes télé dans ***Putain de Télé***, ils se sont ensuite associés avec Benoît Delépine pour la trilogie ***L'Imploseur***, ***La Bombe*** et ***Godkiller***. En sus de leur carrière BD, Stan & Vince réalisent de nombreux storyboards pour le cinéma ou la publicité, des dessins de préproduction et des illustrations de presse. Autant dire qu'ils sont aussi touche-à-tout que talentueux.

Olivier Vatine : compagnon de route des éditions Delcourt depuis le début, Vatine s'est illustré sur ***Galères balnéaires*** puis ***Stan Pulsar***, recueils d'histoires courtes pleines d'humour, de fantasy et de jolies nanas, avant de se lancer dans le cycle ***Aquablue***, avec son compère Thierry Cailleteau. Il a également beaucoup travaillé dans la presse (illustration de dossiers pour ***Science & Vie Junior***) et dans l'édition de littérature (couvertures pour des romans de science-fiction au Fleuve Noir). En tant que codirecteur du label «Série B» chez Delcourt, il s'occupe de design et de storyboard, donnant à cette collection une identité graphique immédiatement identifiable. Il est revenu à la BD en 2006 avec le western ***Angela***.

Chez le même éditeur

Alexander Rob, ***Dessiner paysages et mondes fantasy***, coll. « Trait pour trait », 2007.
Baril Stéphane et Naïts, ***Colorisation de BD, du traditionnel au numérique***, 2005.
Brooks Brad, Pilcher Tim et Edgell Steve, ***Le B.A.-BA de la BD et du dessin d'humour, du rough à la réalisation***, coll. « Atout carré », 2002.
Chelsea David, ***La Perspective en BD***, 2005.
Chinn Mike, ***Concevoir et réaliser une BD, du script à l'album***, coll. « Trait pour trait », 2005.
Cormack Ben, ***Allô docteur Cartoon : la trousse de secours du parfait dessinateur de BD***, coll. « Trait pour trait », 2006.
Cowan Finlay, ***Dessinez vos héros fantasy : inventez leur univers***, coll. « Trait pour trait », 2004.
Fabry Glenn, ***Anatomie des héros fantasy : dessiner des personnages en action***, coll. « Trait pour trait », 2005.
Ozawa Tadashi, ***1. Construire ses personnages***, coll. « Le dessin jap'anime », 2005.
Patmore Chris, ***Inventez vos personnages : BD, fantasy, animation***, coll. « Trait pour trait », 2005.
Patmore Chris, ***Inventez vos héroïnes : BD, fantasy, animation***, coll. « Trait pour trait », 2006.
Scott-Baron Hayden, ***Dessiner des mangas sur ordinateur***, coll. « Trait pour trait », 2006.
Société pour l'étude des techniques mangas, ***1. Personnages et scénarios***, coll. « Le dessin de manga », 2002.
Takamura Zeshu, ***Cours de dessin de mode***, 2006.
Thomson Keith, ***50 robots à dessiner***, coll. « Trait pour trait », 2007.
Vineyard Jeremy, ***Les Plans au cinéma***, 2004.
Walker Kevin, ***Dessiner des créatures fantasy***, coll. « Trait pour trait », 2006.

Le rédacteur tient à remercier

Jean-Marc Lofficier, pour les conseils légaux et la culture historique.
Cécile Soulignac, de l'agence Une bulle en plus.
Nick Meylaender, Alex Nikolavitch, Edmond Tourriol et Jérôme Wicky, pour les définitions.
L'équipe du département Communication interne des Galeries Lafayette.

Crédits iconographiques

AKAdemy copyright © 2007 Éditions Delcourt/Blondel, Rouvin, Kepon, tous droits réservés. • ***Le Cavalier maure***, copyright © 2006 Jean-Marc Lainé & Patrick Dumas, tous droits réservés. • ***Cuivremonde***, copyright © 2007 Jean-Marc Lainé & Geyser, tous droits réservés. • ***The Darkness*** © 2004, 2007 Top Cow Productions, Inc. • ***Homicron*** © 2007 Mosaic Multimedia/création de Lina Buffolente/storyboards de Jean-Jacques Dzialowski sur un scénario de Jean-Marc Lofficier. • ***John Doe*** © 2006 Delcourt/Baloo et Alain Henriet. Tous droits réservés. • ***Omnopolis***, copyright © 2006 Jean-Marc Lainé & Geyser/Bamboo éditions. - « Opération Papier », © 2007 Galeries Lafayette. Tous droits réservés./Scénario de Cécile Soulignac, recherches et crayonnés d'Aurélie Blard-Quintard. • ***Ozark*** © 2007 Mosaic Multimedia/création de Jacques Lennoz et Franco Oneta/storyboards de Jean-Jacques Dzialowski sur un scénario de Jean-Marc Lainé. • ***Sibilla*** © 2007 Mosaic Multimedia/création de Luciano Bernasconi/storyboards de Stéphane Roux sur un scénario de Jean-Marc Lainé. • ***Tessa : agent intergalactique***, copyright © 2006 MC Productions/Mitric/Louis.

L'Escargot (2004) - Scénario et réalisation : Jean-Luc Cano - visa d'exploitation : 109805

Lanfeust de Troy (le Jeu) - © Tarquin et Arleston/Soleil/Atari/Visual Impact

Dépôt légal : octobre 2007 - N° d'éditeur : 7663 - IMPRIMÉ EN FRANCE - Imprimeur n° 11735
Achevé d'imprimer le 5 octobre 2007 sur les presses de l'imprimerie « La Source d'Or » - 63200 Marsat

IMPRIM'VERT
Votre imprimeur agit pour l'environnement

Dans le cadre de sa politique de développement durable,
La Source d'Or a été référencée IMPRIM'VERT® par son organisme consulaire de tutelle.
Cet ouvrage est imprimé - pour l'intérieur - sur papier offset "Tauro" 140 g
des papeteries M-Real, dont les usines ont obtenu la certification environnementale ISO 14001
et opèrent conformément aux normes E.C.F. et P.E.F.C. (55 %).

Les manuels de la BD c'est quoi ?

Les grandes étapes de création d'une bande dessinée • Des infos sur les méthodes • Des trucs et astuces de professionnels • Des témoignages de gens du métier • Une mascotte, Flynn, toujours prête à se plier au jeu de l'illustration • Des pistes pour bien démarrer • De l'humour • De l'action...

Les manuels de la BD c'est pour qui ?

Pour l'apprenti bédéaste • Pour le futur scénariste • Pour l'illustrateur en herbe • Pour l'auteur à succès en panne d'inspiration • Pour le professionnel en mal de méthode • Pour le dévoreur de BD voulant en visiter les coulisses • Pour le curieux • Pour absolument tout le monde...

Sylvain Delzant, l'illustrateur, après une formation aux Beaux-Arts de Nantes, travaille comme humoriste de presse. Son dessin rond et nerveux a été publié dans *L'Almanach Vermot*, *Scarce*, *Comic Box*, dans les *pockets* et les *comics* de Semic ou de Delcourt. Maîtrisant l'art de la caricature et du gag, il dissèque les différentes étapes qui permettent d'arriver à la constitution d'une planche de BD. Ses influences, allant de Reiser à Bercovici, se mêlent avec aisance à son style « gros nez », et font de lui un tenant de l'École franco-belge.

Jean-Marc Lainé, le rédacteur, est éditeur de *comics* chez Bamboo, traducteur, conférencier et scénariste. Il écrit la série *Omnopolis* chez Bamboo, mais également des épisodes de *Mickey à travers les mondes* dans le *Journal de Mickey* et du *Cavalier maure* dans *Pif-Gadget*. Après avoir rédigé un mémoire universitaire consacré à la bande dessinée, et de nombreux articles chez divers éditeurs, il fait régulièrement des conférences sur le sujet, ce qui l'amène à aborder également l'aspect théorique. Son expérience de professeur de lettres et d'animateur d'un atelier d'écriture BD lui permet de transmettre de manière pédagogique et accessible sa connaissance des métiers de la bande dessinée.

La réalisation du storyboard

Non, le storyboard n'est pas une étape superflue ! Non, il ne fait pas perdre de temps ! Oui, il est un maillon essentiel de la chaîne de travail… Certes, il est méconnu du grand public qui associe storyboard et cinéma, et c'est clair : il est trop souvent délaissé par les dessinateurs de BD pressés de passer au dessin de planches. Il est temps d'inverser la vapeur et de redorer le blason de cet enfant pauvre de la BD…

Si vous vous sentez ému par la phrase qui précède, jetez-vous sans attendre sur *La réalisation du storyboard !*

Le storyboard est à la croisée entre le script et les planches dessinées. Il peut être assimilé à un plan de travail dessiné. Imaginons que l'album terminé soit la maison de vos rêves, le storyboard serait alors le plan de la demeure à construire, mais aussi la route qui y mène !

Un bon storyboard donne une idée de ce à quoi va ressembler l'album au final. Il permet aussi de lister les différents effets et les idées utiles au récit, et de corriger tout ce qui doit l'être avant le dessin des planches. Il s'agit surtout d'un outil destiné à passer une information au dessinateur (et aux intervenants sur la chaîne de production de l'édition BD). L'ambition de ce livre est également de jeter des ponts entre la BD et d'autres modes d'expression, tels que le cinéma, le dessin animé ou les jeux vidéo, et de mettre en valeur les points communs à chacune de ces professions. Convaincu ? Alors il est temps d'ouvrir ce tome 3 de la collection **Les manuels de la BD**.

Conception graphique : Nord Compo

Code éditeur : G12191
ISBN : 978-2-212-12191-9

www.editions-eyrolles.com
Groupe Eyrolles | Diffusion Geodif | Distribution Sodis

20 €